『週刊少年ジャンプ』40周年記念出版

マンガ脳の鍛えかた

ジャンプ 人気マンガ家37名、
総計15万字激白インタビュー集

インタビュー・文 門倉紫麻

SHUEISHA

『週刊少年ジャンプ』40周年記念出版

マンガ脳の鍛えかた

ジャンプ 人気マンガ家37名、
総計15万字激白インタビュー集

SHUEISHA

ISBN978-4-08-782280-9

C0979 ¥1905E

定価 本体1905円+税

『週刊少年ジャンプ』40周年記念出版

マンガ脳の鍛えかた

ジャンプ 人気マンガ家37名、
総計15万字激白インタビュー集

インタビュー・文　門倉紫麻

SHUEISHA

オレの名は うずまき ナルトだ!!
てめーら にゃあ 負けねーぞ
芸人目指す
「アレン」だって いってんでしょ
負ける訳には いかねえんだよ!!
クリムゾン!!
パワーだけで 勝った気に なるなよ コルベット!!
かけがえのない 仲間がいるんだ ーっ!!
俺が てめえらの 頭 張る……

だれも手を出すなよ!
単独!15,000メートルを逃げ切るつもりだアーーッ
爆裂!!!!
超サイヤ人孫悟空だ!!!!
矢島金太郎だア……

マンガ脳の鍛えかた

ジャンプ 人気マンガ家37名、
総計15万字激白インタビュー集

インタビュー・文　門倉紫麻

SHUEISHA

『週刊少年ジャンプ』40周年記念出版

マンガ脳の鍛えかた

ジャンプ 人気マンガ家37名、総計15万字激白インタビュー集

はじめに

この本は、『週刊少年ジャンプ』（以下『少年ジャンプ』）を中心に活躍されてきた漫画家の先生方が、その技術・創意工夫を語り下ろしたものを集めた、大変ユニークな本です。まさに当代一流の漫画家たちが、惜しげもなくその秘訣を語っています。ご一読いただくと、あのわくわくするキャラクターたち、息をのむ描写、心に刺さるセリフなどが生み出される背景には、どれほどの苦労があるのかをお分かりいただけると思います。

『少年ジャンプ』は、創刊以来、新人の新連載の雑誌です。数多の才能あふれる新人漫画家たちが、その若さと才能を漫画にぶつけ、切磋琢磨する場として、読者に愛されてきました。その『少年ジャンプ』で、今回この本に登場していただいた漫画家たちは2年、10年、あるいは30年以上の長きにわたって第一線で連載を続けています。そして、『少年ジャンプ』を離れてからも、その活躍はとどまるところを知りません。なぜそれが可能なのか。その秘密もこの本にあります。週刊連載のギリギリのスケジュールの中で、妥協を排し、常に新しい表現方法を模索しています。自分で生み出したキャラクターを愛し、寄り添い、時には喧嘩をしながら、彼ら彼女らの魅力をどうやって読者に伝えるか、常に考え続けています。ベテランと呼ばれる域に入っても、心の中はいつまでもみずみずしいチャレンジ精神にあふれています。プロとしてデビューし、日に日にその表現技術を高めながらも、常に「新人」であり続ける、そんな漫画家たちが生み出す漫画には、生半可な新人漫画家では太刀打ちできません。

よく「ヒットする漫画を描く人とはどんな人ですか」と聞かれることがあります。漫画家ではない私が答えるのもお門違いだと思いつつも、そんな時には「才能と、その才能をあきらめない才能と、努力を続ける才能を持っている人」と答えるようにしています。身もふたもない言い方かもしれませんが、『少年ジャンプ』の編集として20年以上、多くの漫画家と仕事をさせていただいた中で、誰一人としてそのケースに当てはまらない方はいなかったのです。

綺羅星のごとく人気漫画家を集めたこのような本の巻頭に、文章を寄せるのはそれこそ身の縮む思いですが、また大変名誉なことでもあります。そして、私自身も、この本の刊行をずっと楽しみにしてきました。漫画家を目指す多くの人に、また、そうではない多くの漫画ファンにも、できる限り多くの人にこの本を読んでもらいたいと思います。枠線に囲まれたコマの一つ一つが今までとは違った何かに見えてくるはずですから。

2010年2月
『週刊少年ジャンプ』編集長　佐々木 尚

目次

総論編

第2章 技術編

資料編

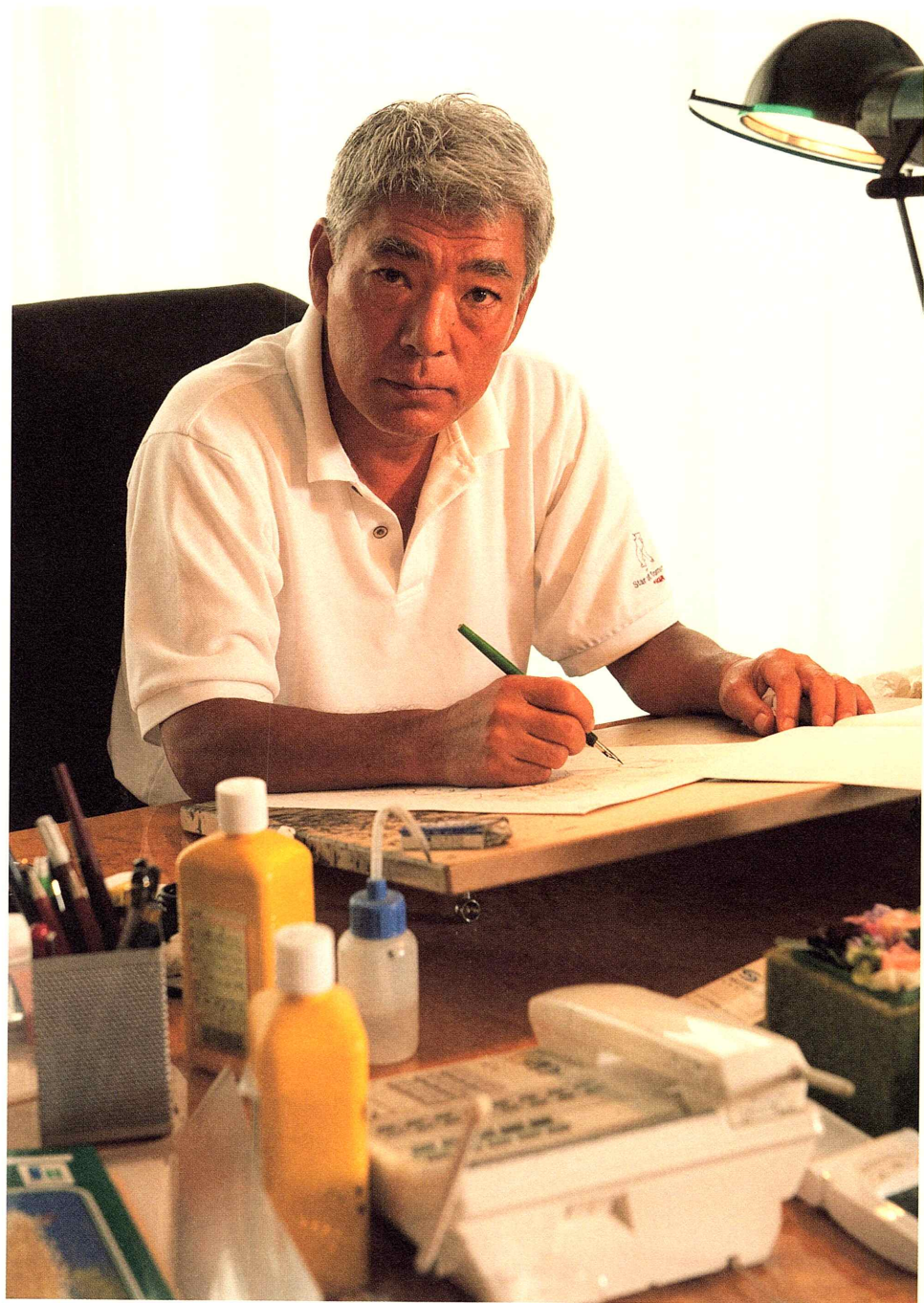
総論編

『週刊少年ジャンプ』の土台を作り、育ててきた
ベテランマンガ家陣が、
長年の経験から生まれたテクニックと
マンガへの熱き思いを、今語る。

本宮ひろ志

キャリア45年を超える大ベテランだが、「新人と同じで俺には何もない」と笑う。型破りでありつつ、〝仮説〟で物語を構築する方法など、エンタテインメントのノウハウを明快な言葉にして、蓄えていた。

［男一匹ガキ大将］
［俺の空］シリーズ
［サラリーマン金太郎］シリーズ ほか

MOTOMIYA HIROSHI

読者を超えるために 自分の想像力をぶっ壊す

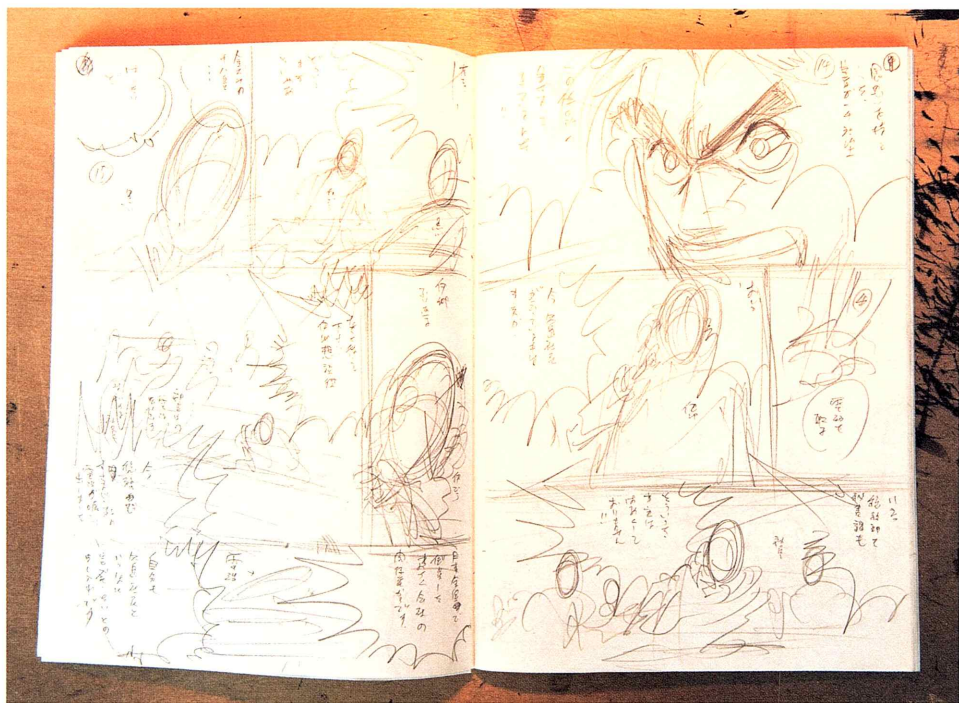
「今って、テレビのニュースでも何でも〝おもしろがってもらう〟って感じじゃない。観る方に権力がある。でも俺は〝おもしろがらせてやる〟って思ってる」

仕事場に入るとすぐ、ゆったりとしたソファに座る前に、もう本宮ひろ志は語り出していた。エンタテインメントに対する考えが明快な言葉になって次々と飛び出してくる。

「エンタテインメントは、序盤の作りかたで2通りに分けられると思う。出だしは平板なんだけど途中から一時も目が離せないぐらい盛り上がるタイプと、いきなり建物が爆発して『何じゃこりゃ』っていうような始まりかたをするタイプの2通り。俺の場合は、まあ、いきなり爆発だよね（笑）」

たしかに本宮作品の始まりは〝爆発〟だ。元暴走族のヘッドがサラリーマンになる「サラリーマン金太郎」では漁船の上で赤子を背負ったスーツ姿の男がいきなり現れ、読者を驚かせた。

「基本的にはファーストシーンと1回目のあらすじだけで、そこから先は、何も思いついてない。おもしろいことがポッと浮かんだらその場で全部使い切る」

当然、ラストをどう収拾するかなど考えたりもしな

本宮のネーム。流れに乗って一気に描き上げるだけあって、線は力強く、迷いが感じられない。表情など細かい部分は大ゴマ以外入らないが、ページ全体に躍動感があふれる。

い。

「間口を広げ過ぎると、当然着地するのは難しくなる。だからもちろん途中でこけたりする場合もありますよ。だいたい3本やったうちの2本はめちゃくちゃになる。普通それは恥だと思うじゃない、一応プロなんだから。でも俺は、途中までおもしろかったんだからいいじゃないかよ、というぐらいの気持ちでいる。3本のうち1本いいものが出たら、むしろそれはとんでもなくいい確率なんじゃないかな。恥をかくのを恐れない勇気さえあれば、誰でもやれることなんだよね」

根幹には「マンガはしょせん〝SF〟だ」という思いがある。

「あり得ないことを描くのがマンガ。読者を想像外の世界へ連れて行かなきゃいけないんだから。でも読み手にも自分の想像力があるよね。しかも読み手ってある種評論家でもあるわけだから、その時点で描き手より上の目線からマンガを見てるわけ。だから描き手が読者と同じレベルの想像力を使って描いたものは、読者はむしろ下に感じるはずなんだよ。そんなマンガをわざわざ読むわけない。だから最初からマンガ家はその分上乗せして、読者に想像力のレベルで差をつけてないといけないんだよ」

マンガ家が読者と同じレベルで描いたものは、下だとみなされる。少し上のレベルで描いたものを、読者は自分の想像と「ぴったり同じだと思うはず」と言う。

「その場合は、とりあえず読者に『俺もそう感じる！』っていう歓びはあるよね」

「共感」という名の歓びだ。

「共感を与えるのは、〝文系〟の作りかただなと思う。でも、俺が考えるエンタテインメントっていうのはちょっと違うんだよ」

たしかにこれでは、本宮の言う「想像外の世界」へ連れて行くことはできない。

「その次は〝理系〟の作りかたになってくる。緻密に計算して、こう見せてやる、っていう方法。プロのマンガ家は、そうやっているはず。ただ俺は、それもできない」

文系でも理系でもない本宮は〝何系〟だというのだろう。

「俺は〝運動神系〟（笑）。要するにまず自分の想像力をぶっ壊して、無理するわけ。たとえば、いきなり金太郎[※1]を刑務所入れちゃえ！　とか。だから『今週あんな展開になっちゃって、この先どうなるんですか』ってたまに聞かれるんだけど、俺にわかんないものがおまえらにわかるわけねえじゃん、と思う（笑）」

読者の想像どころか、作者本人の想像さえ及ばない世界。それが、本宮の作る想像外の世界なのだ。

※1　矢島金太郎（やじま・きんたろう）。「サラリーマン金太郎」の主人公。暴走族・八州連合の元・2代目ヘッド。ヤマト建設の会長を助け、同社に入社しサラリーマンに。

物語は〝仮説〟を立てて描く 資料は後づけにしか使わない

「サラリーマン金太郎」は元暴走族のヘッドがビジネス界を席巻していくという、まさに〝SF〟のごとく破天荒な作品だ。だがそれと同時に、アラブでのビジネスや地方都市の再生など、現実世界を先取りするかのようなリアルな側面を見せてもくれる。

「俺のお客さんは大人だから、基本は〝SF〟だけど大人がだまされるだけの〝リアリティ〟を持たせるのは、極めて重要。周りを固めることを、しっかりやらないと」

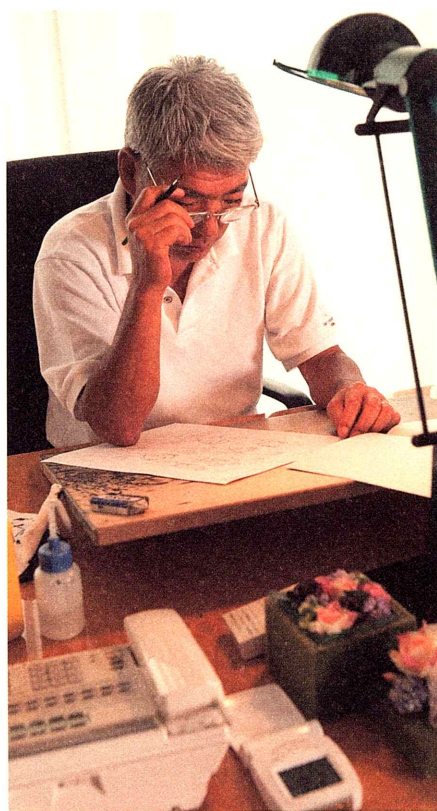
リアリティと聞くと、やはり新聞や雑誌、テレビなどのメディアに日頃からアンテナを張り、動向を追っているのかと思いきや「新聞なんか読まない」。

「でっかい字はたまに読むけど、小さい字で書いてある部分は俺が想像するから、読まなくてもいいの(笑)。ニュースで流されることなんて単なる情報。知っているだけでは何の解決にもならない」

では、どうやって「リアリティ」のある物語を作り上げていくのだろうか。

「まず、〝仮説〟を立てるの。で、もうその仮説で描いちゃうんだよ。資料を集めて土台を作って、その上に建物を建てて、みたいに作ってたら時間の無駄。だいたいそれじゃ間に合わない。まず描いてから、この仮説を証明する資料〝だけ〟を集めてくれ、って担当に言うの。そうすると、あるんだ、必ず(笑)。資料は後から周りを固めるために使っていく。描いたことがもっともらしく見えるように」

立てた仮説を証明する資料は「必ず」ある――。突拍子もない仮説ではそうはいかない。本宮の経験と柔軟な思考から生まれた仮説だからこそ、証明が可能なのだろう。

「いや、だって世の中にはいろんな説があるわけだから、俺の仮説を証明するものだってあるでしょう。それに人間のやることなんて、しょせん幅が決まって

窓際に置かれた机の上で、下描きをチェックする。メガネをかけるとがらりと雰囲気が変わった。真剣なまなざしだが、肩に余計な力の入っていない自然なたたずまい。

る。でも後で読み返して、何で俺こんなこと知ってたんだろうって不思議に思うことはあるけどね。そういえば俺『まず仮説を立てる』って20、30年前から言ってるよなあ。今じゃそれって、ものの発想法の定番でしょ?」

現在、ビジネスの世界ではこの〝仮説構築〟[※2]は注目の発想法としてよく知られている。本宮は、その先陣を切っていたことになる。

「先陣じゃなくて、そういうやりかたしか知らなかっただけだけどね」

理屈とは無縁のような豪儀さが前面に出ている本宮だが、その一方で、迷いなくものの本質を見ぬく冷静な一面が垣間見える。

ネームは、音楽
絵は、歌舞伎

本宮のネームは、とても「らしい」ものだ。シンプルな線で描かれた人物はコマからはみ出しそうに躍動し、紙全体が力強さに満ちている。

「もう40年もやってるから、ネームの絵だけは随分うまくなった(笑)。これを下描きするアシスタントにまわすんだけど、そうすると1回絵が全部死ぬの。それで俺が結局ペン入れしながらまた全部絵を描き変え

(写真左)愛用の道具。ネームは2Bの鉛筆で。
(写真右)Gペンでのペン入れは、インクではなく墨汁で。インクの瓶に墨汁を移して使う。机には、シンプルな道具が少しだけ置かれていた。

ていくんだけど、その時セリフも一緒に変わっていくんだよ。完成までに何段階もセリフが変わる。頭の中でできていたセリフが、ネームにする時に1回変わって、下描きする時、ペン入れする時にも変わるし、完成して最後にチェックする時にまた変わるわけ。同じキャラが同じ顔で同じことしてるんだから、セリフも同じじゃなきゃいけないような気がするだろうけど、セリフなんて最初と100%変わってもどうってことないのよ（笑）。かなり幅があっていいものなんだよね」

良いセリフを追求するために最後まで「変える」のとは、どうも少々違うようだ。本人の言葉通り、作業をするうちに「変わる」という表現が正しいのだろう。

「ひとつのセリフに対して1時間悩むくらいなら、その時間を使ってテレビ観ながら寝てる方がいいよ（笑）」

ネームの制作を、本宮は「音楽」にたとえた。

「リズムがあることが大事。流れが止まっちゃったらだめなの」

連載1回分が、1曲。

「流れがあればそれに乗って、最後まで読めちゃうからね。だから逆にいったん止まってほしいところではわざと風景だけのコマを入れたりして、流れを緩やかにする」

描く時も、流れに乗って一気に。

「ネームで机に座るのはだいたい2、3時間。それ以外の時は、ほとんど何も考えてない。でも24時間のうちで集中できる2時間、ってけっこう限られた2時間なんだよね。その時間を探すのが大変で。腹が減っててもだめだし、腹がいっぱいでもだめだし……時間がいっぱいあるからって、その時できるわけでもないんだよね。一番いいのは、ゴルフ場のカートの上（笑）。前が混んでてイライラする時にやるといい」

本宮のネームが時折かなり太い線で描かれているのは、そのせいなのだという。

「ゴルフ場に置いてあるスコア記録用の鉛筆を使うからね（笑）。大渋滞して腹が立った時に車の中で描いたこともある。すごい快感だった」

「絵を描くのは下手だし、嫌い」と言う本宮だが、マンガは「絵で見せる」ものだというこだわりは、デビュー当時から消えていない。

「やっぱり動きのある絵で話が構成されているマンガが一番ウケやすい。スポーツとかケンカとか。でもじじいになって、何か妙に理屈っぽくなってね（笑）。理屈を描き出すとどうしても動きのある絵が減ってきちゃう。今、『金太郎』では会議しているようなシーンが多いから、中々絵で見せられないのがストレス」

マンガの見せ場に必要な「キメ絵」に、本宮は歌舞伎の「六方（ろっぽう）※3」を引き合いに出した。

※2　ある問題に対し、自分で答えを〝仮〟に設定すること。仮説を立てること、または立て続けることで、独自の思考力を養うことができるとされている。現在ビジネス界を中心に注目されている思考法。

※3　歌舞伎などで行われる演技動作のひとつ。手足を大きく動かし、誇張した歩きかたをする演技。

「歌舞伎で役者が見得を切ったり、弁慶が片足でタンタンタンっとする六方みたいなものをやったりするじゃない。あれが、マンガが本来持ってなきゃいけないキメ絵の原型なんだよね。大げさな絵が必要。若い頃は歌舞伎の見得みたいな絵を連載1回の中に5コマは入れなきゃだめだって騒いでた（笑）。女の子のスカートが風でめくれてパンツが見える、っていうのもそうだし、『男一匹ガキ大将』※4の学生服を着て仁王立ち、みたいなのもそう。その時は自分でも歌舞伎だなんて気づかないで描いてたんだけど、美意識として〝かっこいい〟絵だと思ってたんだろうね」

美しい絵、精密な絵を描くことを目指す若手のマンガ家は多くいるだろう。でも「かっこいい」絵を目指す描き手が、今、どれだけいるのだろう。

「編集者からもあまり求められなくなってきている気はする。でも、〝かっこいい〟絵はやっぱりウケるから。俺の絵はもう相当古い時代のものだし、何が〝かっこいい〟絵かは時代によって変わっていくけどね」

むちゃくちゃやるしかない冒険が今の時代にこそ必要

デビューから45年以上がたち、同業者からの尊敬を集め続けている本宮。実際、本書の取材中にも多くのマンガ家の口から「本宮ひろ志」の名が挙がった。だがデビュー直後は「仲間うちではバカだと思われていた」と笑う。

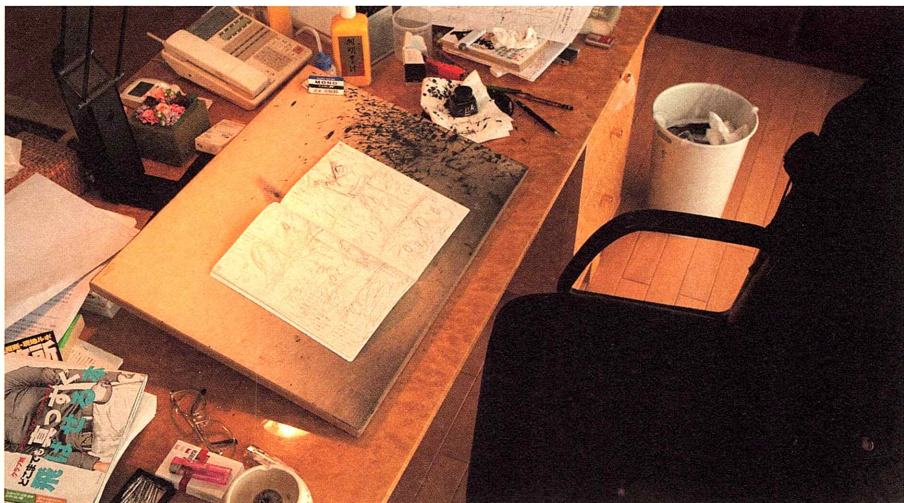
「話題に出てる本も読んでないから、発言もしなかったしね。『男一匹ガキ大将』が当たった時、昔の仲間が集まって久しぶりに議論になって。売れてるマンガ家を批判するような話になったんだよ。で、今まで発言しなかった俺が初めて発言してさ。『売れることを経験したこともない奴が、理想論だけで売れた奴を否定してんじゃねぇ！』って。俺も実際に売れてみたら、継続してやっていくということがどれほど大変かわかった」

『男一匹ガキ大将』は社会現象ともいえる大ヒット作となったが、その喜びと苦悩を、本宮は体感してきた。

「実績を積んだ人間の強みだよね。〝ホームラン〟って打ったことがないと、どういうものなのかが、わからない。社会現象にまでなると、地面が揺れるんだよ（笑）。球場でホームランを打った瞬間って歓声が体に響いて地面が揺れたみたいな気がするっていうじゃない。その感じ。体感したことがなければ、そこそこのヒットをホームランだって思い込んで、打ちかたはずっとわからないまま終わってしまう。今、ホームランを経験したことのない編集者が多いのが気になるな」

現在、マンガ界が置かれている状況を、本宮はピン

※4　1968年より『週刊少年ジャンプ』で連載。アニメ化もされた大人気作品。主人公のガキ大将・戸川万吉（とがわ・まんきち）が日本一の番長に登りつめる痛快ケンカマンガ。

❶ビルの2フロアを仕事場に。本宮専用のフロアには仕事机のほかに、来客用のソファや大きなテレビなどが置かれ、インテリアにもこだわりが見える。キッチンや仮眠用の部屋もある。　❷❺本宮のポスター、「サラリーマン金太郎」のフィギュアなどがさりげなく飾られていた。　❸本宮ひろ志事務所でアシスタントの仕事場があるフロアは、雑然としてアットホームな雰囲気。ドラマなど他メディアとの仕事も多い本宮だけに、この日も次々と来客が。❹ロシアンブルーの銀太は取材陣にまったく動じず。

チとチャンスが混在していると捉えている。

「コンピュータがここ30年で処理能力が200万倍にもなっている時に、マンガは置いてきぼりを食ってるよね。そのわりに妙な需要はあるわけ。マンガって〝映像〟と〝文章〟との中間にあって、金もかからないし表現方法としては極めて優秀なんだよ。置いていかれてるからこそ、思い切って好きなものが描ける、とも思う。つまらない形とか決まりの中でマンガを描きたいなら職人に徹すればいいけど、もしもそうじゃなくて、しかも貧乏でもかまわないっていう覚悟があるなら、何でもできる。新人でこれからマンガ家になろうとする人と俺は、同列にいると思うね。新人には何もないわけだけど、40何年やってきたって、別に俺にも何もないんだから」

「何もない」と言う本宮の顔は少年のように輝いていて、そのことを楽しんでいるように見える。

「何もないところからどうするのかっていったら、もうむちゃくちゃやるしかないの。〝冒険〟だよね」

それはきっと、マンガ家を目指していない人にも、いえることだ。

「大学出て、組織に入って……その中で冒険心を持つといったら、ものすごいエネルギーがいると思うけどね。でも〝冒険〟って言葉が、今ぐらい必要な時代は、ないような気がするんだよ」

本宮ひろ志

MOTOMIYA HIROSHI

●1947年千葉県生まれ。1965年「遠い島影」でデビュー。1968年より『週刊少年ジャンプ』にて初連載「男一匹ガキ大将」を開始。アニメ化もされ大ヒットし、一躍人気マンガ家となる。青年誌でも活動を始め、1975年『週刊プレイボーイ』にて連載された「俺の空」が話題に。1994年『週刊ヤングジャンプ』にて「サラリーマン金太郎」を開始、ドラマ化もされ長期シリーズに。現在『週刊ヤングジャンプ』にて「新サラリーマン金太郎」を連載中。他、「硬派銀次郎」「天地を喰らう」「国が燃える」「風の陣」、自伝エッセイ本「天然まんが家」など著書多数。

中井義則

［キン肉マン］
［キン肉マンⅡ世］シリーズ ほか

複雑で本格的なプロレス技を表現するために
最新のデジタル技術を積極的に取り入れながらも
「生原稿」にこだわり、必ず〝手で〟描く。
「絵のうそで見せて」という「相棒」からの
むちゃな提案が、中井の作画技術を向上させ続ける。

NAKAI YOSHINORI (YUDETAMAGO)

キン肉スグル[1]の巨大な人形、壁いっぱいのフィギュア、ケースに入った『キンケシ』[2]、大きなパチンコ台……入口から、「キン肉マン」のグッズがぎっしりと並んでいる。2人組のマンガ家、ゆでたまごの作画担当・中井義則の仕事場だ。

目立つのは、大きなマッキントッシュ。現在のシリーズ「キン肉マンII世」で格闘シーンを描くのに欠かせないものだ。

試合の流れを頭の中に刻み込んで描く

「キン肉マンII世」の連載開始にあたって導入したのは『Poser』という3Dキャラクター作成ソフト。3Dのフィギュアに画面上で様々なポーズをとらせることができる、というものだ。

「複雑な技を描くのもかなりスピードアップしました。前は自分たちで実際にやってみたり、人形を組み合わせたりして描いていましたから」

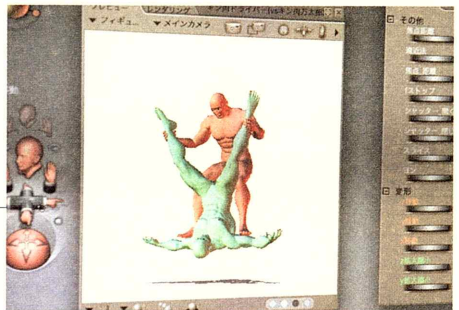
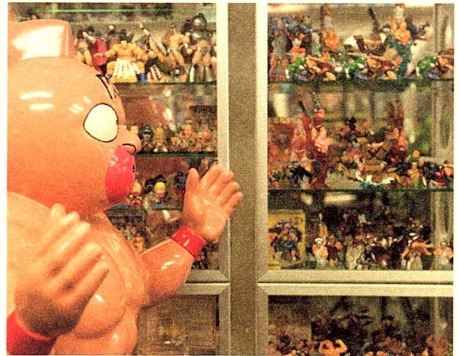
マックの画面には必殺技『キン肉ドライバー』[3]を2体の3Dフィギュアが〝実演〟[4]している画像。

「フィギュアは、超人用に筋肉をボリュームアップさせてあります」

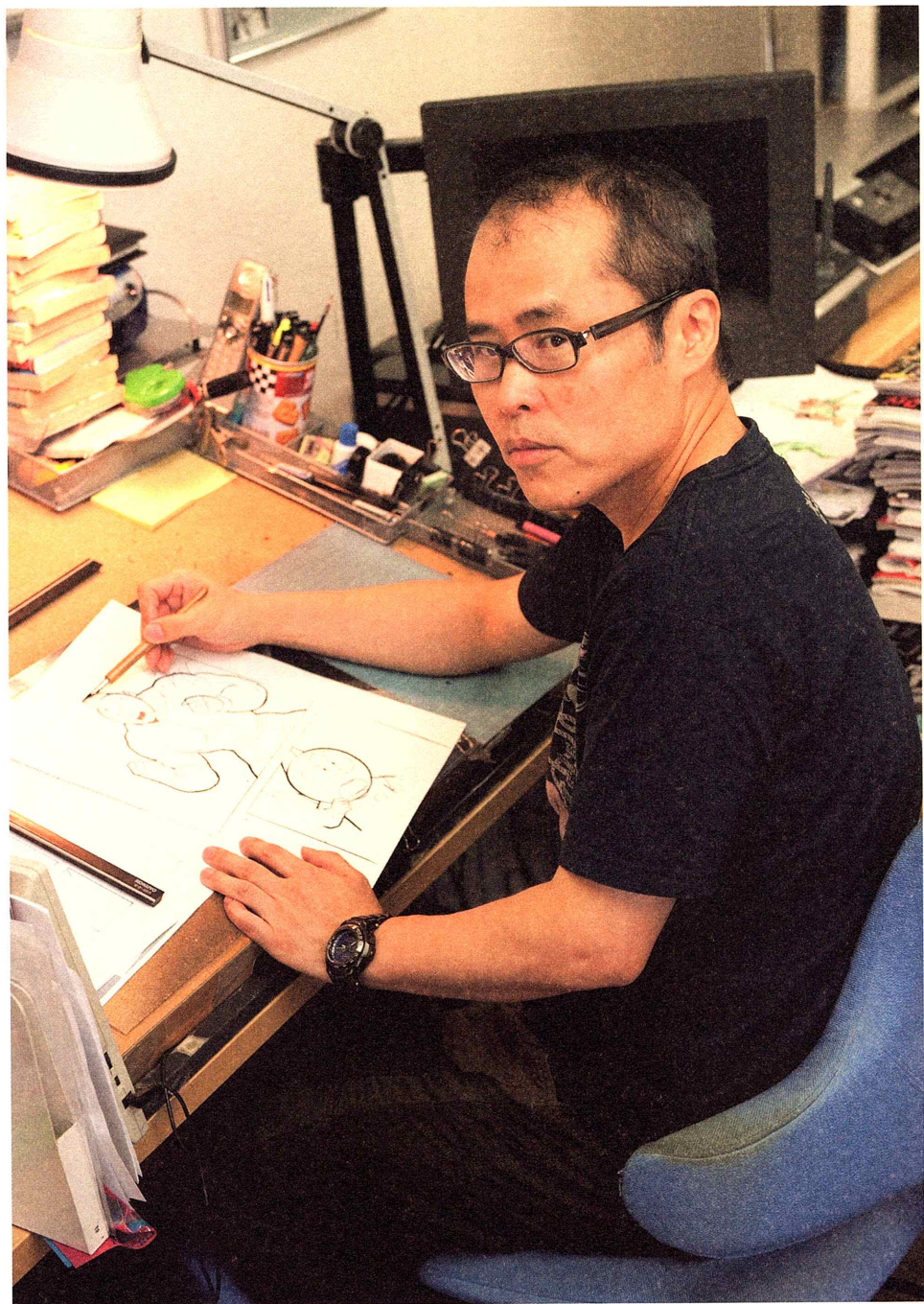
専門のアシスタントがネームを見て画像を作成。中井の作画はそのままデジタルでは行わず、プリントアウトした画像を原稿用紙に手でトレースして絵にする、という方法をとっている。

マウスをいじると、画面の中のフィギュアがくるくると自在に動いた。

「真上からとか真下からとか、実際には見ることのできない角度からも見られるので、迫力のある画面を作れるようになった。昔ではちょっとできなかった見せかたができるようになりましたね」

だが作画にソフトを導入したとしても、試合のどの場面をどう切り取り、どう描くかについては自分の頭と腕とを頼って地道な努力を重ねるしかない。

（写真上）仕事場にはフィギュアなど「キン肉マン」グッズがぎっしり。（写真下）3Dキャラクター作成ソフト『Poser』を使って専門のアシスタントが作成した『キン肉ドライバー』。フィギュアは筋肉をボリュームアップさせてある。中井が角度を決めたら、いったんプリントアウト。原稿用紙の下に敷き、必ず手でトレースして下描きをする。

※1 「キン肉マン」の主人公。キン肉星に住むキン肉族の王子。キン肉族のルールで常にマスクをかぶっている。口癖は「へのつっぱりはいらんですよ」。

※2 『キン肉マン消しゴム』の略称。現在はバンダイの商標になっている。「キン肉マン」に登場する超人の人形。1983年に発売後、当時の子どもたちの間で一大ブームを巻き起こした。

「写真を見るだけではどうしても描き切れないところがあるので、映像を観るようにしています。絵になるのは1コマだとしても、その前後の動きを頭の中に刻み込んでいく作業をしておかないと、リアリティのある絵にはならない」

　動きのほか、細部までしっかりとチェックする。

「足をかける位置、手が入る角度、そういう部分がずれていると、『この人は格闘技知らないよね』とわかる人にはわかるはず。そう思われるのが嫌なんです」

　さらには、試合を通して変化する〝筋肉の表情〟まで描き分けるようにしているという。

「格闘家ってすごく筋肉質な人でも、普段はちょっと太目の人にしか見えないんですよね。試合を通して、どんどん筋肉の盛り上がりとか〝表情〟みたいなものが変わってくるので、マンガの中でもなるべくそう描きたいと思っています。中々難しいですけどね。普段をリアルにしすぎるとただの太ったキャラクターになりかねないですし(笑)。キン肉マンはいつもかっこよくないといけないですから」

　筋肉を正確に描くために、解剖学にも興味を持ち始めた。

「真剣に勉強したいんですけど、本では難しいですね。医学用の、100万円以上もするような人体模型があって、本当はそれがほしい。筋肉のパーツをひとつずつ外して、構造を勉強できるんです。でも夜中に1人で作業している時に置いてあったら怖いので、躊躇してるんですけど(笑)。勉強して骨や筋肉の仕組みを全て頭にたたき込んでしまえば『Poser』も必要なくなるんですよ。自分の頭の中で技を組み立てることができるから描くのも速くなる。下描きに悩んで時間がかかるという人は、デッサンの勉強をしっかりやっていないからなんですよ。ま、僕も理屈では、わかっているんですけどねえ」

『Poser』を使わずにバランスのとれた人体を作画する裏ワザも、2つ教えてくれた。

「椅子に座らず、立ったまま描いてみるといいですよ。原稿用紙に顔を近づけていると全体が見渡せないので。立った状態だと、原稿用紙との距離がとれて全体が見渡せる。もうひとつ、難しいポーズを描く時は、まずこれくらい(指で丸を作る)ちっちゃいサイズで描くといい。それを使いたいサイズにコピー機で拡大して、トレースして使うんです。大きいサイズで描くより小さいサイズで描いた方が、バランスが取りやすいので」

　昔からやってきたワザかと思いきや、

「いえ、けっこう最近気づきました。こうすればいいのか！　と(笑)」

※3　主人公・キン肉マンの数ある人気必殺技のひとつ。

※4　人間の能力を超えた力を備えている者の総称。正義超人、悪魔超人、完璧超人、時間超人など、様々な超人が存在する。

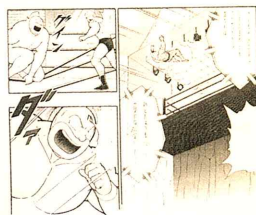
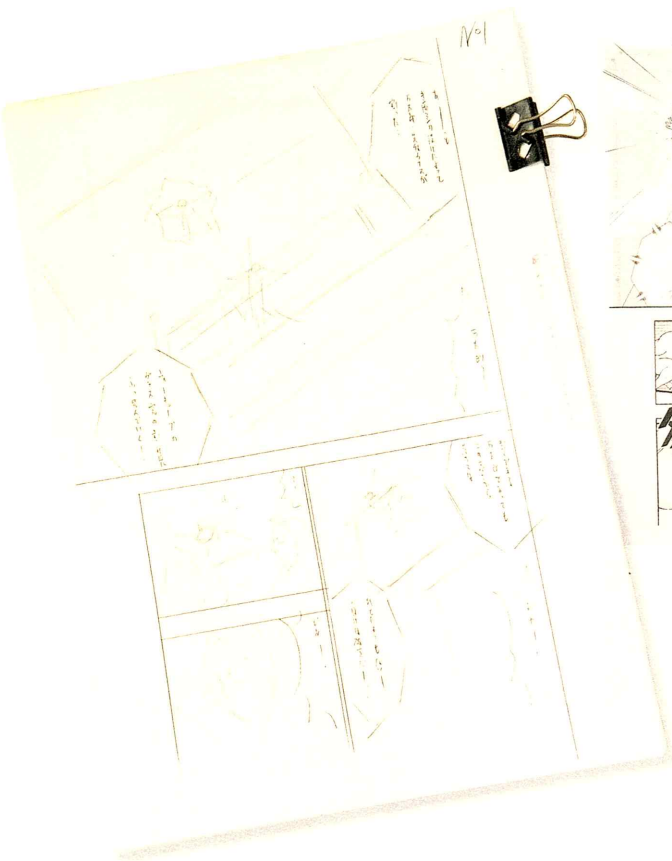
※5　若林正恭(わかばやし・まさやす)と春日俊彰(かすが・としあき)の人気若手お笑いコンビ。2008年M-1グランプリ準優勝後本格ブレーク。春日のアクの強いルックスと異様な存在感が話題に。

“気持ち悪い”ものが、支持される

リアルを追求し続ける一方で、読み手を驚かせる造形の超人や実際にはあり得ないような技もまた、ふんだんに取り込まれている。

「それが、『キン肉マン』ですから。リアルさを度外視した、思い切った表現が入っていないのなら、実際の格闘技の試合を見ていればいいわけですよね。描いていて楽しいのも、そういう部分。マンガだけではなくて、もの作りだったら何にでも通じると思うんですけど、奇抜なアイデアや発想がだんだんつながっていくことで、自分でも想像がつかなかったようなものが生み出せた時は、すごく楽しい」

まさに「キン肉マン」の超人たちは、奇抜なアイデアに満ち、次々と生まれては世の中に飛び出していった。彼らが、小学生から大人、そしてプロの格闘家まで、多くの人たちから熱狂的に支持される理由のひとつを「“気持ち悪さ”かもしれない」と中井は言う。

「目新しいものを見た時に、ちょっと気持ち悪く感じることってないですか？　たとえば若手の漫才師とか……オードリー[※5]だって、最初に出てきた時は『何だこの人たち？』みたいに思われたはずですけど、すごく人気が出ましたよね。たぶんキン肉マンだって最初

原作担当・嶋田のシナリオが届くと『チビネーム』と呼ぶ小さなネームを作成。「おおざっぱにコマ割りを決めて」から、大きなネームに仕上げる。写真はネーム（左）とそれを元にした原稿（上）。

の頃は『うわっ、何だこの気持ち悪いキャラクター！』と思われたと思うんですよ。読者にも、受け入れようかどうしようかという迷いがあったはず。でもそういうものの方が、後から支持されることがあるんじゃないでしょうか」

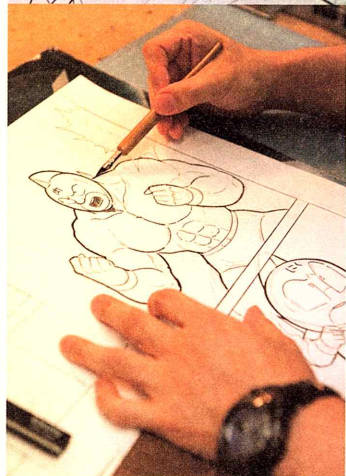
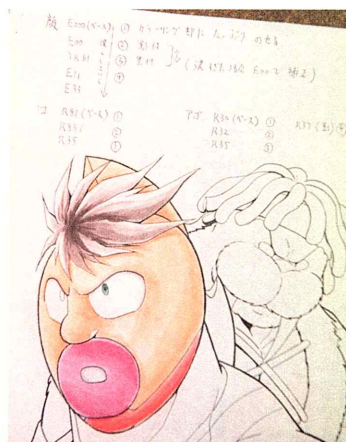
あまりにも強い個性は、時に「気持ち悪い」と変換される。だがそれが、美しいものよりも、時に人を強く惹きつけることもある。だからといって意識して「気持ち悪い」ものを作ろうとすると、「失敗するんですよね」。

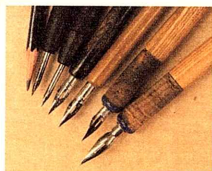
どうやらコツなどという単純なものがあるわけではないらしい。

「やっぱり奇抜なアイデアをたくさん生み出せるのは、10代から20代前半くらいの若い時なんじゃないですかねえ」

けれど、若手時代を過ぎても、新しい超人、新しい技、常に新しい発想が要求され続ける。

「だんだん、経験を元にした作りかたになっていくのだと思います。超人を作る時で言うと、初期の頃は読者が送ってくれた超人を単純におもしろいかおもしろくないかという基準で選んでいたんですけど、最近は『この超人がキン肉マンと戦った場合にどういう展開になるか』ということを考えて選ぶようになりました。職人的な作りかたですよね」

瞬発力が生み出すものもあれば、経験を重ねた力でしか生み出せないものもあるのだ。

「相棒」のむちゃな提案が自分を超えさせてくれる

(切り抜き写真) 手描きにこだわる中井の秘密兵器が、30年来の友人が手作りしたという『漫年筆』。万年筆のように軸本体にインクを入れておくと適量がペン先にまわり、つけペンのようにいちいちインクをつける作業を省略できる。
「似た感じの商品もありますが、ペン先が本体と一体化していて取り替えられないものが多い。これはペン先をつけ替えられるというのがいいんです。早く商品化してほしい」。
(写真上から2つめ) 輪郭線をくっきりと太く描くために、ペン先はやや寝かせて使う。

そして中井がいつまでも発想豊かでいられる大きな理由は、やはり心強い「相棒」がいること。原作担当の嶋田隆司が「僕の範疇を超えた発想を出してくる」ことは、後を受ける中井にとって大きな力になる。

「技とかポーズでも、相棒は絵のことをまったく考慮せずに『こんなのどう?』と平気で言う。『Poser』上でも不可能過ぎてエラーが出るようなポーズを提案してくるんです(笑)。一応僕も『これは不可能だよ』とは言いますけど、必ず返ってくる言葉が『そこは絵のうそで』(笑)。絵でうそをついて、何とか本当のように見えるようにしてくれ、と。でも僕1人だったら難しいものは避けようとすると思うので相棒のむちゃな提案がありがたい。それが2人でやっていることのいいところなんじゃないですかね」

新しい超人の造形は、必ず2人で絵を描き合いながら決めていく。そのとき主導権を握るのは、意外にも作画担当ではない嶋田なのだという。

「とにかくアクの強い絵を描くのがうまいんですよ。ちょっとその辺は天才的なものがありますね。『Ⅱ世』だとイケメン・マッスル※6には驚かされました」

太い眉に割れたアゴ。「イケメン」というより、過剰なハンサム、といった風情の「暑苦しい」造形のキャラクターだ。

「原作を読んだ時にはどんなキャラクターか全然頭に浮かばなかったんですが、打ち合わせで『こんな感じでどう?』って描かれたのを見た時には、めちゃくちゃいい! と思いました。で、マンガにする時にそれを僕の絵柄で描けば、アクの強さがちょうどよくなるんですよ。相棒もそれをわかってるんです」

2人でいると、一瞬で子どもに戻る

マンガ家として共にデビューして30年。出会ってからは40年近くにもなる。

「小学5年生以来ですからね。一緒にいる時間は親よりも、うちの奥さんよりも長い」

2人が書いた自伝「生たまご ゆでたまごのキン肉マン青春録」※7の中では、その関係を「超友」と呼んだ。

「友を超えた存在、ということですかね。まあ『親友』っていうのが照れくさくて、ギャグでそういうふうに言ってしまったんですけど」

最近、思いを新たにしたことがある。

「本当に昔のままなんだな、と。2人で話していると、プロを目指してがんばっていた頃の自分たち、子どもの頃の自分たちに一瞬で戻ってしまうんですよ。マンガの話をしている相棒を見ると、いつも昔のままの顔をしている。ああ何十年たっても変わらないんだなと思います」

※6 金の亡者だが、人のよさも垣間見せる宇宙超人委員会の新委員長。超人オリンピックを盛り上げるために積極的に活動するも、当初はキン肉万太郎を目の敵にしていた。

※7 ゆでたまごの2人が初めて書き記した自伝。2009年6月に「キン肉マン」誕生30周年を記念して出版された。

子どもの気持ちに〝なろう〟とするのではなく、2人でいると子どもに〝戻ってしまう〟――絵柄は進化しても、いつでもまるで「小学生男子」の発想をそのまま見せてくれるような、ゆでたまご作品の魅力の秘密はここにあった。

「今でも時々、打ち合わせで会った人の似顔絵を2人で描いたりするんですよ。仕事にまったく関係なく、どっちがうまく、おもしろく描けるかを競う（笑）。描き上げるまではお互い必死で隠して、1、2の3で見せるんですけど、その瞬間は、2人とも本当に子どもですよね」

そう言って笑う顔もまた、子どものように無邪気で、晴れやかだ。

「2人でやると、普通1+1=2のはずが3になったり10になったり、必ずプラスアルファが出てくる。読者の方も、僕らが別々に仕事したものを見てもたぶん物足りないと思うんですよね」

そして、2人が一番力を発揮できるのはやはり「キン肉マン」なのだと中井は言う。

1987年に連載を終えてからの9年間、ゆでたまごは「キン肉マン」から離れ、別の作品を手掛けていた。だが1996年、キン肉マンら超人たちのその後を描いた読み切り「マッスル・リターンズ」[※8]を手掛けることになる。

「9年ぶりに相棒が書いた『キン肉マン』の原作を読んだら、命が吹き込まれているような気がしたんです。ほかの作品もおもしろいんですけど、やっぱりパワーがね、違うんですよ。周りからは、今さら『キン肉マン』なんてやってもだめだよ、とか散々言われていたんですけど、その原作を読んで僕は、ああ、またキン肉マンは復活するな、と確信しました」

その原作はきっと、嶋田から中井への「後はお前が『キン肉マン』をおもしろくしてくれるだろう？」というバトンでもあったはずだ。

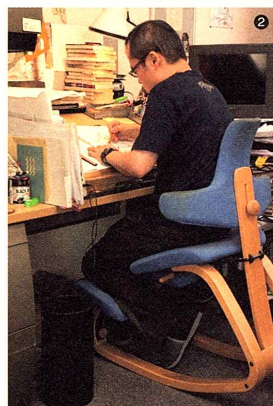
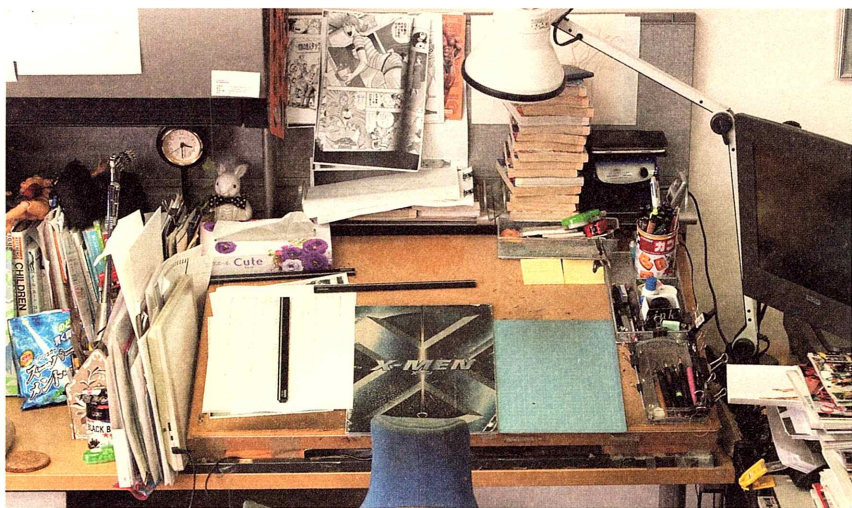
「そう思っていてくれたらうれしいですけどね。その原作を読んで、僕もすごくやる気が出ましたから」

結果、読者から大喝采を浴び、「キン肉マンII世」の連載がスタート。現在まで、すでに10年を超える長期連載となった。2人をここまで導いてきたものは何だったのだろう。

「うーん。もちろん全てが順調だったわけではないんですけど……でも相棒と一緒だったら、何でもできるかなという気持ちはずっとありました。決して何か固い約束をしたわけでもない。縛りつけるようなことは言ったこともないし言われたこともないし……。〝運命〟としか言いようがないですかね」

デジタル化が進んでも「生原稿」にこだわりたい

「今、過渡期だと思います」

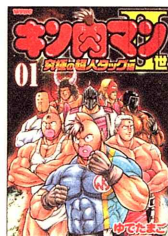
※8 1996年1月『格闘エース』（角川書店）に読み切りで掲載。

❶仕事場全景。右の壁に向かって置かれているのが中井の机。　❷10年以上愛用している青い椅子はデンマーク製。腰への負担軽減に。　❸壁を埋め尽くすフィギュア。仕事場と事務所も兼ねているのでグッズなどのほぼ全てのサンプルがここに集まる。　❹資料写真のファイルには「筋肉専用」の背表紙が。　❺プロレス雑誌も必読。　❻愛用のカメラ。　❼嶋田からファックスされてくるネームを『iPhone』で受信することも。外出先でもすぐに確認可能になった。中井は、デジタル機器をスマートに使いこなす。

マンガの行く末について尋ねると、そう答えた。マンガというメディアが変わりつつあることに、敏感に反応する。

「ペーパーレスになるという議論はずっと出ていますよね。電子ブックみたいな方法をとるのか、携帯コンテンツの方が増えていくのか……。過渡期にいておもしろい反面、自分たちの立ち位置も決めて、先をしっかり見ていかないといけないな、とは強く思いますね」

自身も仕事場に新しいマシンやソフトを導入するだけあって、デジタル化に関する知識はとても豊富だ。だが、「僕は生原稿にこだわりたい」と、言葉に力がこもった。

「プロマンガ家の生原稿を初めて見た時の感動が、ずっと残っているんです。あの時の迫力がずっと忘れられない」

中井が、デジタルを取り入れながらも、画面上ではなく原稿用紙の上に手で絵を描き続けるのには理由があったのだ。

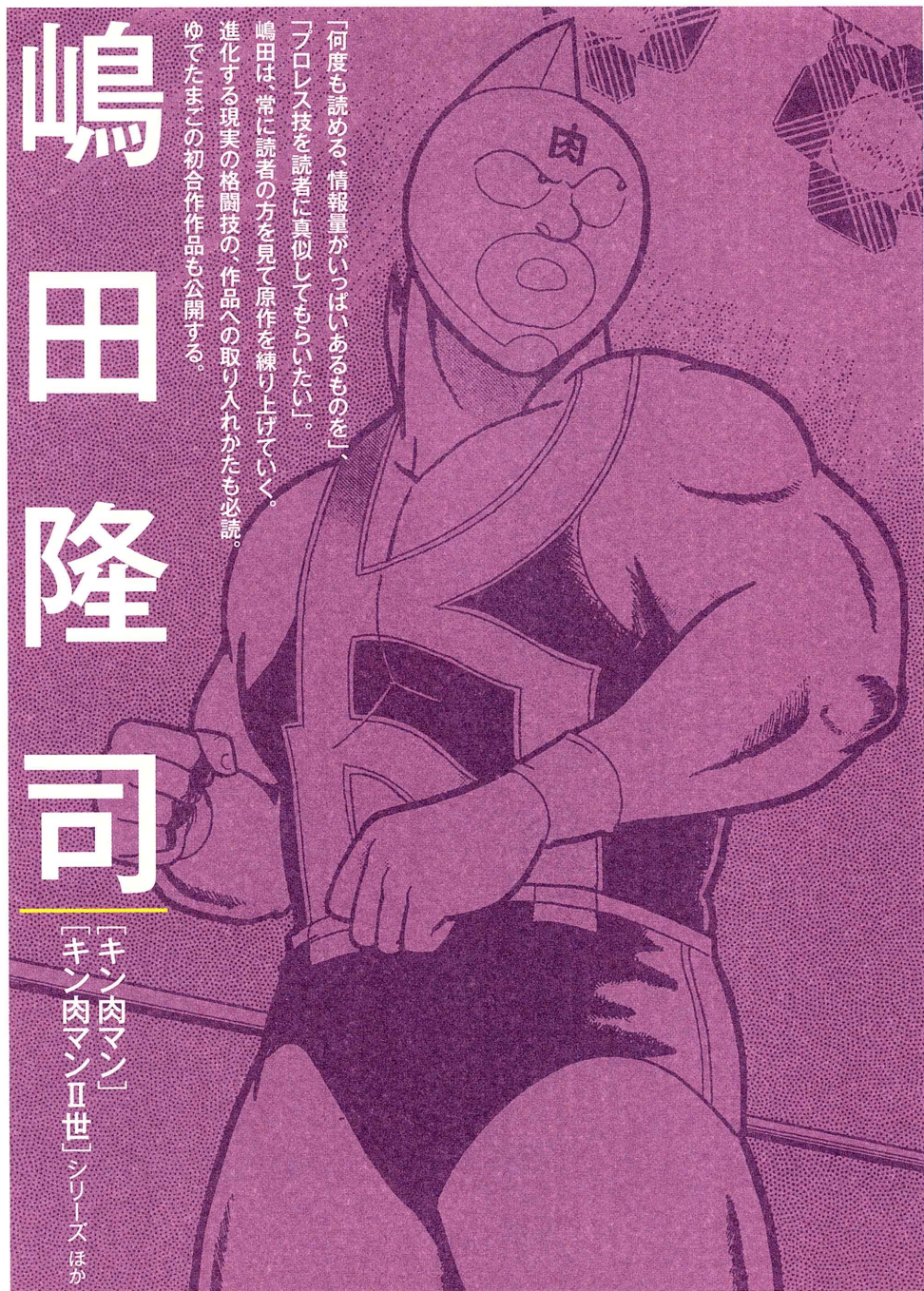
「100%デジタルになってしまったらこれが生原稿です、と見せられるものはなくなってしまう。だから僕は、マンガは〝紙と鉛筆の作業〟だ、というところにこだわって、やっていきたいと思います」

中井義則
NAKAI YOSHINORI

●1961年大阪府生まれ。小学生時代から続く、嶋田隆司とのコンビ、ゆでたまごの「作画部門」として、マンガ原稿、カラーイラストの作成を担当。
1979年『週刊少年ジャンプ』にて「キン肉マン」でデビュー。アニメやキャラクターグッズなど広く展開し、大ブームに。1998年から『週刊プレイボーイ』にて続編「キン肉マンII世」を開始、現在も連載中。他の著作に「闘将!!拉麵男」「ゆうれい小僧がやってきた!」「SCRAP 三太夫」「グルマンくん」など。自伝として「生たまご ゆでたまごのキン肉マン青春録」がある。

嶋田隆司

［キン肉マン］
［キン肉マンII世］シリーズ ほか

「何度も読める、情報量がいっぱいあるものを」、
「プロレス技を読者に真似してもらいたい」。
嶋田は、常に読者の方を見て原作を練り上げていく。
進化する現実の格闘技の、作品への取り入れかたも必読。
ゆでたまごの初合作作品も公開する。

SHIMADA TAKASHI (YUDETAMAGO)

いずれマンガ家になるという確信めいたものがあった

相棒の中井君とは、小学校の時から合作していて。最初に描いたのが「たかよしマンガ奮戦記」っていう、自伝っぽいマンガです。当時連載されていた藤子不二雄Ⓐ※1先生の「まんが道※2」を読んで、僕らも合作をやってみよう、と思ったのがきっかけ。中井君が2ページ描いてきたら、それを受けて僕が描く、というやりかたでした。相棒が何を描いてくるかが楽しみで。途中から番長マンガみたいになっていって未完なんですけどね(笑)。

自伝を描こうと思ったのは……いずれマンガ家になるだろうから今のうちに描いておこう、みたいな何か確信めいたものがあったからでしょうね。忘れないうちに描き記しておこうという。

(合作マンガのノートを見ながら)当時は2人の絵がよく似てたんですねえ。すでに今の作風の片鱗も見えますね。行き当たりばったりで大風呂敷を広げて、めちゃくちゃやって、うまく畳んでいくという(笑)。梶原一騎※3先生や本宮ひろ志先生、車田正美先生のマンガで育ったので、それがエンタテインメントだ、と思ってました。僕らは大阪出身なので、大阪の根性ドラマとかも見てましたし。

小学生時代に、ゆでたまご2人で描き始めた、初の合作マンガシリーズ「たかよしマンガ奮戦記」。写真は5、6合併巻で中学生時代のもの。タイトルロゴやアオリ文にも凝ったフルカラーページ。嶋田自身も見分けがつかないほど当時の2人の絵は似ている。

でも、いざ自分がマンガ家になって「キン肉マン」をやろうとした時に、むしろきちんと、破綻のないようにやっていこうと思ってしまったんですよ。そのうちだんだんアイデアもストーリー展開も浮かばなくなって。そうしたら編集者の方が「ちっちゃいときに読んでおもしろかったマンガを思い出せ。そういうものを描けばいいんだ」って言ってくれた。そこから、またマンガを描くことが楽しくなりました。

相棒と打ち合わせをする金曜の夜が大好き

いつも、まずは担当編集さんたちと打ち合わせするところから始まります。大きなシリーズが始まる時は、そのだいぶ前から中井君と全体を一緒に考えてあるので、毎週の打ち合わせは担当編集さんたちと僕と3〜4人なんです。その打ち合わせを元にシナリオを書き上げます。A4のレポート用紙に、鉛筆で縦書き。パソコンは全然使えないです（笑）。昔はシナリオができたら直接中井君のところに持って行ったりしていました。その場でコマ割りもしてもらってたんですよ。

今はあらかじめファックスしておいて、毎週金曜の夜に僕が中井君の仕事場に行って、ネームを見ながら打ち合わせをします。いつも、ちょっとだけ行くのが面倒くさいなあ、と思うんですよ（笑）。でも行くと、やっぱり楽しいんですよね。あのシナリオからこんなふうにネームを仕上げてきたか！　という驚きが毎回ある。だから金曜日の夜が本当に好きですね、僕は。

2人でいると、相変わらず小学校の頃の話ばっかりです。あんな奴いたなとか、あそこのラーメン屋さんおいしかったなとか。でもそれが、マンガに生かされる。共通言語が多いから、すぐイメージを共有できるんですよ。やっぱり、こうやって2人で作ることが楽しくて、続いているのかなという感じがしますね。

※1　本名・安孫子素雄（あびこ・もとお）。1996年に亡くなった藤本弘（ふじもと・ひろし）＝藤子・F・不二雄と組んで「藤子不二雄」の名で活動、今なお活躍中の日本マンガの牽引者。

※2　マンガ家を目指す2人の少年を描いた、藤子不二雄Ⓐの自伝的マンガ。マンガ家を目指す人にとってのバイブル。

※3　日本を代表するマンガ原作者の1人。『週刊少年ジャンプ』では、マンガ家修業を描いた「男の条件」を連載した。代表作は「巨人の星」。1987年他界。

何べんでも読める情報量がいっぱいのものを

マンガ1話19ページ分のシナリオが、レポート用紙で50ページぐらいになります。かなり多いですよね。秋本治先生が僕の執筆室※4に来られた時に「こんなにたくさん書いてるんだ!」って驚いていました(笑)。

入れなきゃいけないことが多いので、僕らのマンガではほとんど、見開きで大ゴマを入れたりできない。でも、僕はそのぐらい情報量がいっぱいあるマンガが好きで。すかすかしたマンガは嫌い。昔は、「早くページをめくらせることができるのがすごいマンガだ」って言われてたんですって。でも僕は、子どもが「あ、このシーンにこんなことも描いてあったんだ」って毎回気づくような、何べんでも読めるようなものにしたい。特に初期の頃は、技も1話にひとつじゃなくて3つとか4つとかぶち込んでました。で、「つづく」じゃなくて1話で結果まで見せる。だいぶぜいたくなやりかたですね(笑)。

"できそうでできない"技作りはゆでたまごだけのテクニック

技の解説をいちいち細かいところまでするのも「キン肉マン」の特徴だと思う。読者に真似してほしいんですよ。"できそうでできない"というのがコンセプトなので、あまりにも絵空事の技だと真似してもらえない。だから技への入りかたとか、今どの部分が痛いんだとか、きっちり解説します。

この"できそうでできない"技を作るのは、たぶんゆでたまごだけのテクニックだと思います。僕の原作の段階では絶対に理論上は普通の人間にはできないって

雑誌に掲載されたイメージで、鉛筆とオレンジ色の色鉛筆を使って2色カラーにもチャレンジ。

※4 「キン肉マン」連載開始当初、嶋田は集英社の片隅に設けられた「執筆室」に泊り込み、原作を書いていた。

※5 3つのマスク、6本の腕を持つアシュラマンの得意技。

※6 「キン肉マンII世」の主人公。「キン肉マン」の主人公・キン肉スグルの息子。

※7 エメリヤーエンコ・ヒョードル。総合格闘家。PRIDEヘビー級で優勝するなど、「最強格闘家」の呼び声高いロシアの英雄。

※8 世界中で好評を得ているエンタテインメント集団。動物による曲芸はなく、斬新な演目は全て人間が行う新サーカス。

いうような技でも、中井君が「絵のうそ」で描いてしまう、という。アシュラマンの、腕を6本使う『阿修羅バスター』※5なんて、もし僕1人だったらそんな技を出すのはあきらめると思うんですけど、中井君がいつも、それに応えてくれるから。

最近は「キン肉マン」のゲームとかで、制作会社の方で技の映像を作ることがありますけど、やっぱり難しいんだそうです。スタッフの方に「こんなのが描けるなんて中井さんは本当にすごい」って言われてましたよ。

格闘技の進化によるギャップを物語としておもしろく使う

プロレス、格闘技を取り巻く状況は、たしかに変化してきていると思います。でも「キン肉マン」ではそこまで完璧に追いかけて描く必要はないんです。プロレス、格闘技は見ないけど「キン肉マン」は好きっていう読者も多いですしね。ただ、自分としては総合格闘技とか今のスタイルも少し取り入れたいとは思っています。中井君の絵も、初期の頃に比べてすごくうまくなっていますし。昔だったら、タックルとかヘッドロックなんて地味なことではもたなかったのが、今はそれだけでもじゅうぶんかっこよく見せられるようになっている。

昔からの技と今の技、両方描くことができるのが、すごくおもしろいんです。キン肉スグルと万太郎※6みたいに違う世代が戦う時は、あえてキン肉マンにはオーソドックスな昔のプロレスをやらせて、万太郎たちにはタックルや関節技みたいな総合格闘技のスタイルをやらせたりして。プロレスラーのアントニオ猪木と総合格闘家のヒョードル※7を戦わせるようなことがマンガの中でできるわけです(笑)。そのギャップを、物語としておもしろく使う。

最近、『シルク・ドゥ・ソレイユ』※8を見たんですけど、そういうものも技を作るのに役立つんですよ。サーカスとか中国雑技団とかね。すごい動きをするでしょう。技を作ろうと思って見に行くわけじゃないんですけど、ぱっと〝スイッチが入る〟瞬間があって。ショーがバトルに見えてくる(笑)。ただ「あ、これ使えるな」と思っても、そのつもりで行ってないからメモがない。だから必死になって頭に焼きつけます。

キャラクター作りはいいかげん

僕の作るキャラクターは、いいかげんなんですよ。シシカバ・ブー※9とかね(笑)。意外なところからぱっと持ってくるので、中井君はおもしろいと言ってくれる

※9 バーベキュー族の王子。小学生時に描いていたキン肉マンの姿と似ているという。

※10 並みいる超人の中でも一、二の人気を誇る正義超人。彼を主人公にした作品「闘将!!拉麺男」もある。

※11 「7人の悪魔超人」「悪魔六騎士」の首領。冷酷な敵としてキン肉マンを最後まで苦しめた。

※12 悪魔超人の下に組織された「悪魔六騎士」の1人。

のかもしれません。

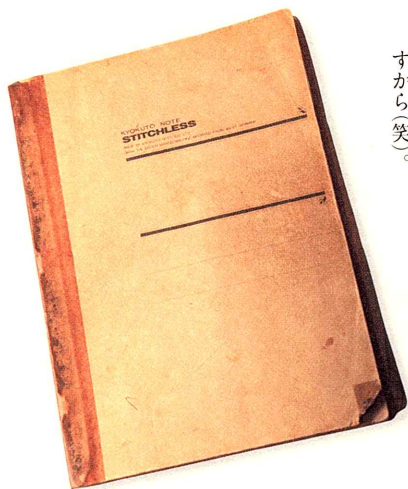
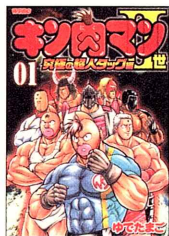
最初から「よし、このキャラクターを育てよう」って思ったりすると、ほぼ失敗しますね。いかにも作ったキャラ、みたいになってしまう。何でもないつもりで出したものの方が、子どもに受けたりするんです。ラーメンマン[※10]なんかそうですよね。全然育てようとも思ってなくて。だって最初の頃なんてオナラしたり、ただラーメン食ったりしてましたから（笑）。

それと、このキャラは今のままじゃだめだと思ったら、瞬時に設定を変えます（笑）。悪魔将軍[※11]とかね。一番のボスキャラなのに、ものすごく読者の評判が悪くて。次の週で、まったく違うキャラクターにして出しました。プラネットマン[※12]も、出してすぐ「かっこわるっ！」と思って、顔をバーンと割って違う顔が出てくるようにしましたしね。普通、そんなに簡単にキャラを直さないと思うんですけど、僕らはすぐに直します（笑）。

つき抜けた格闘表現がプロの格闘家を惹きつける

読者がおもしろいと思うことって、普遍的なものだと思うんですよね。それを、今自分たちが得意なものに置き換えて描けばいい。そうすれば、オリジナルなものになるんです。1から作ったオリジナルなんて、たぶんない。

マンガ家としてやっていこうと思うのなら、やっぱり何か得意な分野を見つけた方がいいですね。このジャンルだったら負けない、というような。描いてるうちに見つかるものなのだと思いますが。

僕も、格闘マンガをもっと究めようと思ってます。絶対に、この分野では負けたくない。プロのレスラーとか格闘家にも、ゆでたまごはすごいこと考えるな、と思ってもらえるようなものを描いていきたいです。だからといって、ただリアルに描くだけではだめなんですよ。「キン肉マン」に、プロのファンが多いのは、そこなんだと思う。僕らの描くものは、つき抜けてますから（笑）。

ゆでたまごの原点といえるこの合作マンガのノートを、嶋田は今でも「時々読み返したりします」。

嶋田隆司
SHIMADA TAKASHI

●1960年大阪府生まれ。小学生時代から続く、中井義則とのコンビ、ゆでたまごの「ストーリー部門」として、原作シナリオ執筆を担当。
1979年『週刊少年ジャンプ』にて「キン肉マン」でデビュー。アニメやキャラクターグッズなど広く展開し、大ブームに。1998年から『週刊プレイボーイ』にて続編「キン肉マンII世」を開始、現在も連載中。他の著作に「闘将!!拉麺男」「ゆうれい小僧がやってきた!」「SCRAP 三太夫」「グルマンくん」など。自伝として「生たまご ゆでたまごのキン肉マン青春録」がある。

鳥山明

［Dr.スランプ］［DRAGONBALL］ほか

立体感のあるタッチ、なめらかな線、痛快な構図。世界中の人から愛され続ける鳥山明に作画のコツと〝少年マンガ〟についての現在の考えを聞くべく、メールインタビューを敢行した。〝絵〟に対する鳥山の思いが明かされていく。

TORIYAMA AKIRA

絵を描くことは、仕事と考えれば最高です。

Q1

作画時に使う道具の種類（ペン、定規、インクなど）を教えてください。

A

インクはパイロット製図用インクか証券用インク。ペンはゼブラGペン（1本で多い時は40ページぐらい描けます）、たまにコピックペン、ピグマなど。定規は普通に文房具店に売っている幅の広めのもので長さ数種類。消しゴムはカスのまとまるもの。カラー原稿の色づけとしては、昔はルマのカラーインク、現在はパソコン（ほとんど『Adobe Photoshop』、たまに『Corel Painter』）。

Q2

キャラクターデザインなどをパソコン上で行う際、気をつけていることはありますか。

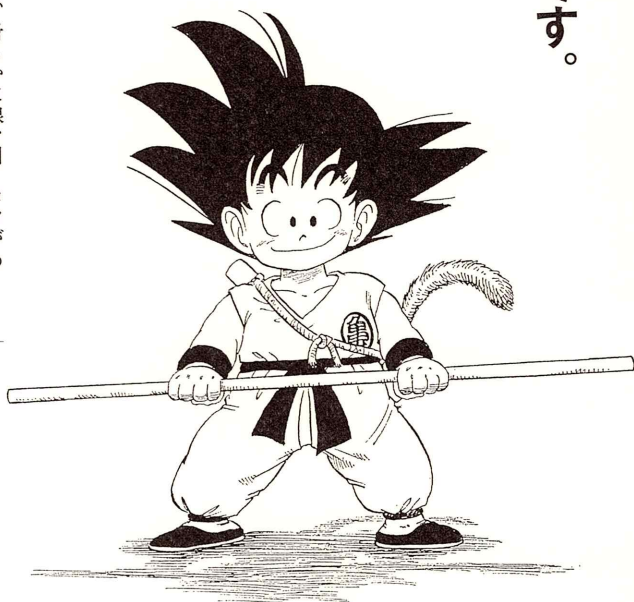
A

スケッチブックで描いている時と特に大きく変わりはありません。

Q3

ペン入れの際、滑らかに線を引くコツがあれば教えてください。

A

コツというより、スベスベの紙を使えばスムーズな線が描けることを、ほとんどマンガを描かなくなった最近になって発見！　これまで使っていた紙は質が悪かったようでちょっとショック。

孫悟空（そんごくう）。
『DRAGONBALL』の主人公。

Q4

立体感を出す絵を描くコツがあれば教えてください。

A

マンガだとボクの画風ではそれほど立体感の表現はしないですね。

画風に立体表現はしなくても、立体そのものは意識しています。

コツではありませんが、昔、デッサンをたくさん描いたりしたのは役に立っているかも。模型作りが趣味なのも目が鍛えられるし。

Q5

絵に動きを感じさせるためにどのような工夫をされていますか。

A

「DRAGONBALL（ドラゴンボール）」など、闘うシーンの場合は、本を開いた時の2ページ分のコマの構成も斜めにしたり大小、変化をつけたりしてコマごとに動きをつけたりします。あと、連続で動く場合、どこをどう動いているのか理解しやすくする為に、ロングのコマも多用したりします。

Q6

絵を描いていて、「楽しい」と感じるのはどんな時ですか？

A

ごく稀にしかありませんが、思ったようまく描けた時でしょうか。

絵を描くことは趣味という括りではそんなに好きというわけではありませんが、仕事と考えれば最高です。

Q7

マンガを描く工程（打ち合わせ、ネーム、下描き、ペン入れ）で得意な工程と苦手な工程があれば教えてください。

A

ボクの場合、ネームと下描きは兼用なんですが、この時が得意というより、少しおもしろいですね。事前の打ち合わせは苦手というか、ほとんどしません。ペン入れは昔から好きじゃないです。

いつも子どもの頃の心境を思い出して描いています。

Q8

ストーリー作りで気をつけていることをお教えください。

A

とにかく誰にでもわかりやすく。と心がけています。
あとサラリとした読み味、不必要に感動させないこと、というへそ曲がり的な展開でしょうか。王道の展開と見せながら、いい意味でちょいと裏切ることも。

Q9

キャラクター作りで大切にしていることをお教えください。

A

見た目の特徴を重視する場合と、悟空のようにあえてサラリとさせる場合があります。これは性格と動きに重点をおきたかったからですが。

Q10

ご自身の作品で気に入っているところ、好きなところがあれば教えてください。

A

残念ながら、自分の作品はなぜかあまり好きではなく、読むことなど滅多にありませんが、強いて言えば読みやすそう、という部分でしょうか。

Q11

〝少年マンガ〟を描く上で、大切にしていることを教えてください。

A

これはもうワクワクドキドキしかないですね。いつも子どもの頃の心境を思い出して描いています。

※1　1973年、香港、アメリカの合作。ブルース・リー主演。ブルース・リーのカンフーアクションが世界を席巻した伝説的作品。

Q12

本、映画、音楽などで影響を受けてきた作品があれば、タイトルを教えてください。

A

映画ばかりですが、『燃(も)えよドラゴン』※1『酔拳(すいけん)』※2『ギャラクシークエスト』※3『エイリアン(1作目)』※4等々…。

Q13

鳥山先生がこれまでのマンガ家生活を振り返られた時、ご自身がどう変化してきたと思われますか。

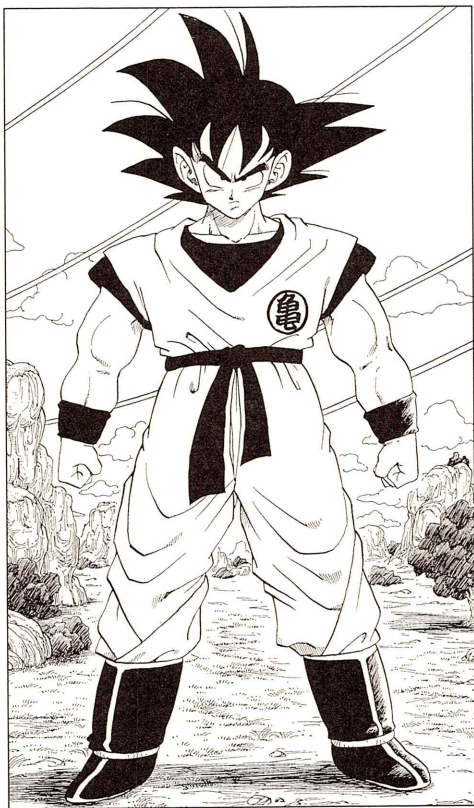
A

こういう職業にありながら、小学生の頃を除けば、いまだにマンガはほとんど読みません。嫌いなわけではなく読めば楽しめるのですが、ついその時間があれば趣味に使ってしまいます。じつはマンガ家という職業もあまり好きではありませんでした。素晴らしい仕事だと気づいたのは比較的最近のことです。ほぼ自分だけで映画を作っているようなもんですからね(といっても本物の映画作りには、まるで興味ありませんが)。

Q14

また『週刊少年ジャンプ』やマンガ界は変化してきたと思われますか?

A

たまにパラパラッとめくる程度で申し訳ありませんが、内容的にはずいぶん変わってきたような感じですね。でもそれが時代の求めている作品なんですから変化は当然ですね。昔からずっとそうです。

※2 「ドランクモンキー 酔拳」。1978年、香港の作品。ジャッキー・チェン主演。酒に酔えば酔うほど強くなる一風変わったカンフーで悪を倒していく作品。

※3 1999年、アメリカの作品。勘違いをされ異星人を助けることになった役者たちを描いたSFコメディ。

※4 1979年、アメリカの作品。宇宙船の中で次々とエイリアン(異星人)に襲われ、戦う乗組員たちを描く。

一番大切なのは個性です。

Q15

最後にマンガ家を目指す人へメッセージをお願いします。

A

よく手塚賞のコメントでも同じようなことばかりを言っていますが、自分だけの表現を見つけてください。どこかにオリジナリティがなければ、どんなに達者でも意味がありません。どんなにバカバカしくてもブッ飛んでいても固い内容でも一番大切なのは、個性です。あと、第三者の目で自分の作品を冷静に読んでください。独りよがりになっていませんか？　自分や仲間だけが楽しい内容になっていませんか？　また生物とか自然物とかの勉強もなるべくがんばってください。描ける対象が増えれば作品にもグンと広がりが出ますよ。

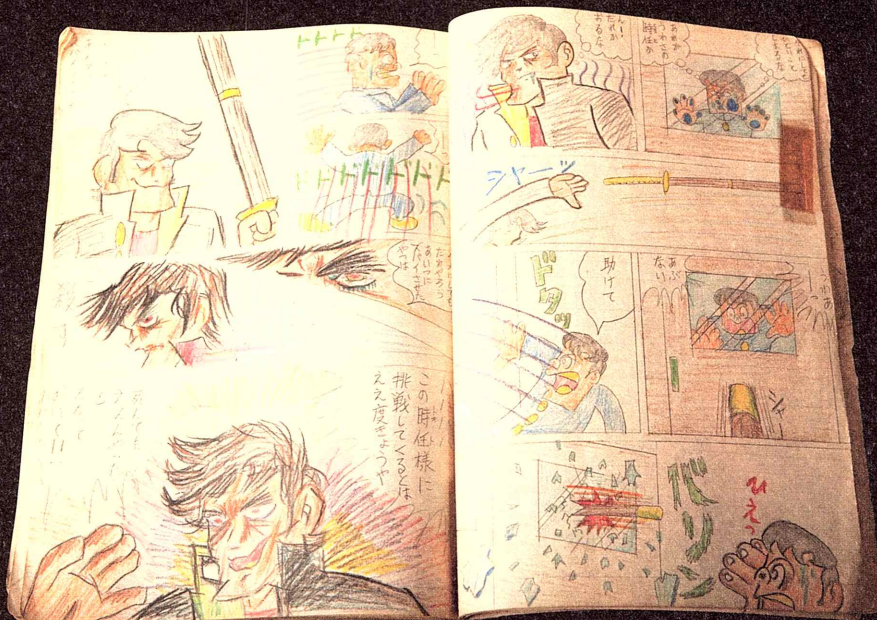
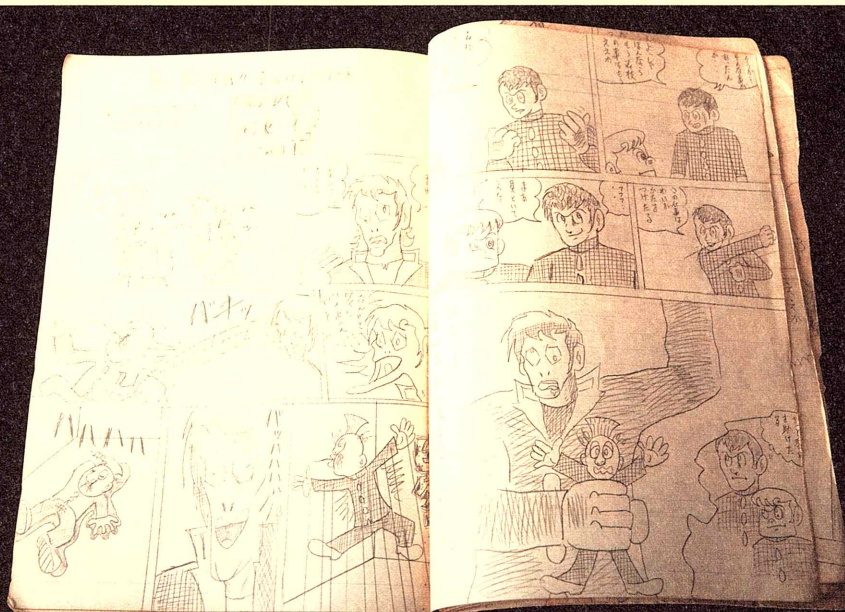
最後に身もふたもない言いかたをしてしまってすみませんが、本当は基本の描きかたさえ知っておけば、こういう他人のノウハウなんて気にせず、自分なりにあれこれ考えるぐらいの根性とセンスが一番重要かもしれませんね。

鳥山明

TORIYAMA AKIRA

●1955年愛知県生まれ。1978年『週刊少年ジャンプ』にて「ワンダーアイランド」でデビュー。1980年同誌にて連載を開始した「Dr.スランプ」が大ヒット。同作が終了した1984年には「DRAGONBALL」の連載を開始、世界中で今も続く大ブームに。2007年には尾田栄一郎と「CROSS EPOCH」を合作。桂正和とは2008年に『ジャンプSQ.』にて「さちえちゃんグー!!」、2009年に『週刊ヤングジャンプ』にて「JIYAージヤー」を発表した(いずれも桂が作画、鳥山が原作を担当)。「ドラゴンクエスト」シリーズなどゲームのキャラクターデザインも。

なつかしいものから最新のものまで、フィギュアを中心とした
大量の「キン肉マン」グッズがオフィスを彩る。

大きな窓から、仕事机の上に明るい光が差し込む。
作業台に点々としみ込んだ墨汁のあとが美しい。

ゆでたまご、初の合作シリーズ「たかよしマンガ奮戦記」。
マンガ雑誌の掲載形態を意識してモノクロ（上）と4色カラー（下）を描き分けていた。
ほかに2色カラーも。

高橋陽一

基本姿勢は「〝攻め〟ですね」。
終始穏やかなたたずまいながら、時折
クリエイターとしての頑固な姿勢が顔をのぞかせる。
サッカーマンガにおける〝最重要シーン〟について、
そして現在のサッカー界についても率直に語った。

[キャプテン翼]シリーズほか

TAKAHASHI YOICHI

初めに道具を見せてもらうと、使い込んだコンパスがいくつか目に入る。ほかのマンガ家の仕事場ではあまり目にしないものだ。

「ボールは、これで描きます」と高橋陽一。

画面いっぱいに広がるボールを描くには、丸型定規では小さ過ぎるのだ。これで「キャプテン翼（つばさ）」のあの時のボールもこの時のボールも描かれてきたのか、と思うとつい見入ってしまう。

ペン軸は10年ほど同じものを愛用。

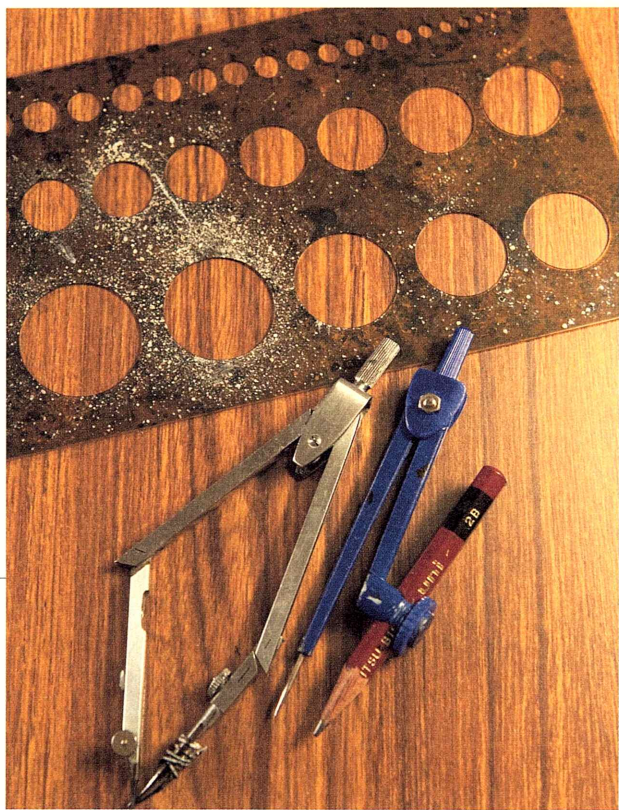
「あんまり考えずに使っているんですけど。ただ、新しいものになると何となく気分が変わってしまうから、連載している時はずっと同じものを使うようにはしています」

取材当日は、サッカーワールドカップアジア最終予選の対ウズベキスタン戦が行われた（1－0で日本の勝利）直後。高橋は自宅で観ていた、という。感想を聞くと「勝ってよかったですけど、試合自体はあんまりおもしろくなかったです」と苦笑い。

「1点取った後、点を取りにいくという姿勢が見えなかったですよね。常にリスクを負ってほしいなあ、という感じはありますよね」

終始穏やかなたたずまい、やわらかな口調だが、サッカーに対するシビアな目線が言葉ににじんだ。

新しい表現を求めて、基本姿勢は〝攻め〟

1981年に連載が始まったサッカーマンガ「キャプテン翼」シリーズ。『スカイラブ・ハリケーン』※1などのスーパープレー、ゴールネットを突き破るボール※2など斬新なサッカーの表現が読者を熱狂させ続けてきた。

「キャプテン翼」には欠かせない、サッカーボールを描くための丸型定規。元の色がわからないほど使い込まれている。大きくボールを描く時にはコンパスを使用。蹴られてゆがんだボールは「手で描きます」。

サッカー、スポーツの表現として新しいだけでなく、マンガ表現自体の可能性を大きく広げた作品といっていいだろう。自身にも「新しいことをやらなければ」という思いがあった、と言う。

「常に新しいもの、新しいものというのも難しいとは思うんですけどね。でも、たとえば見慣れた構図のコマと、これはあんまり見たことないかなという構図のコマ、両方が頭に浮かんだら、後者の方を描くようにしています」

いつも、難しい方、新しい方を選ぶ。決して守りには入らない、〝攻め〟の人だ。

「〝攻め〟ですね。もしかしたら、見たことのない構図を描いたら失敗するかもしれないけれど、そっちを選びます。ただ読者に伝わらなければ意味がないので、

※1　翼のライバルである双子のサッカー選手、立花兄弟が編み出した大空中技。

※2　シュートの威力が強すぎてゴールネットを破ってしまうという斬新な表現。

デフォルメし過ぎないように、と気をつけることもあります」

ということは、マンガに描かれている以上の斬新なものが浮かんでいることがあるのだろうか。

「そうですね。抑えるべき時は抑えていますので（笑）」

全てはゴールシーンを描くことへ向かっている

攻めの姿勢から生まれた名シーンの中でも、特に感動を呼ぶのは、やはりゴールシーンだろう。主人公・翼（つばさ）※3と共に、自分もシュートを決めた手応えと高揚感を感じる人も多いはずだ。ゴールの瞬間を4ページにもわたり描くという大胆な手法を用いたこともあった。

「サッカーマンガは、やっぱりゴールシーンが一番重要。実際の競技がそうですよね？　ゴールを奪うために、色々なことをやっているわけですから」

パスもドリブルも、結局全てはゴールへ向かうためのもの――。高橋陽一の描く鋭いパスも華麗なドリブルも、全てはゴールを描くことへとつながっているのだ。

「そうですね。ゴールのため……勝つため、ということですかね」

スポーツマンガで試合を描写することは、〝勝つ〟シーンへ向かって、その過程を描写することなのだ。ごくシンプルで、あたりまえのことのようにも思える。けれど、ただかっこいいドリブルを切り取って見せるように描くのと、〝勝つ〟ことを念頭に置きながらかっこいいドリブルを描こうとするのとでは仕上がりに大きく差が出るはずだ。

「僕も選手の気持ちになって、ゴールを奪うためにはどうしたらいいのか、どうしたら勝てるのか、みたいな部分も含めて描いていきます。だからゴールシーンに感情移入してもらえるのかもしれないですね」

旬の戦術は、取り入れる選手インタビューにも注目

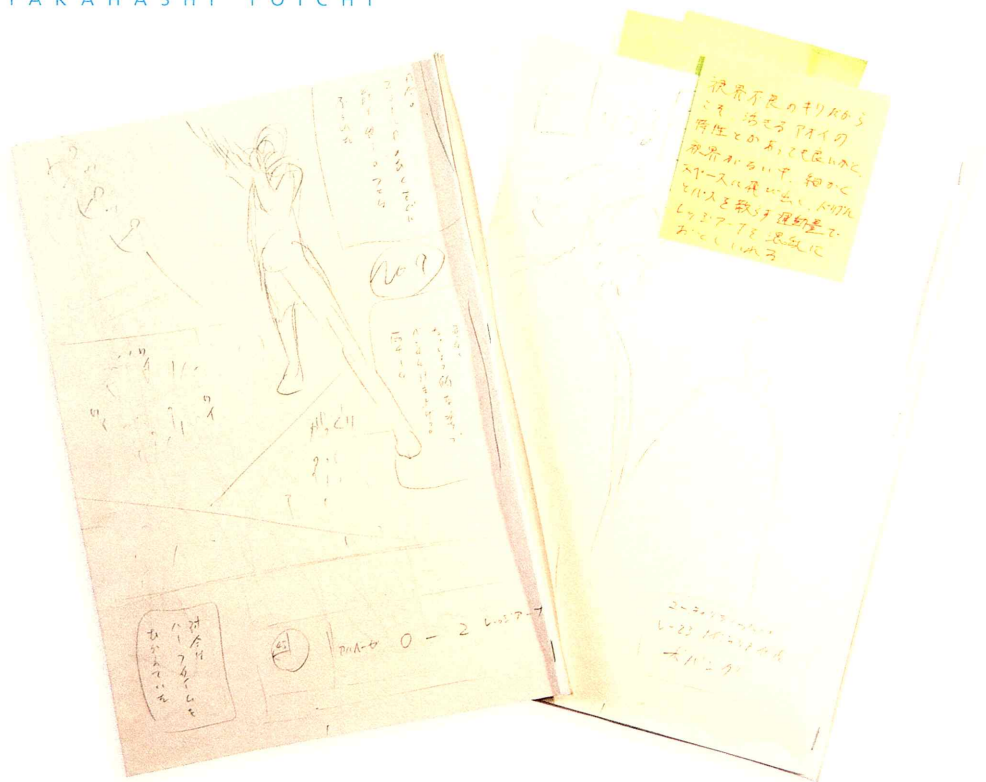
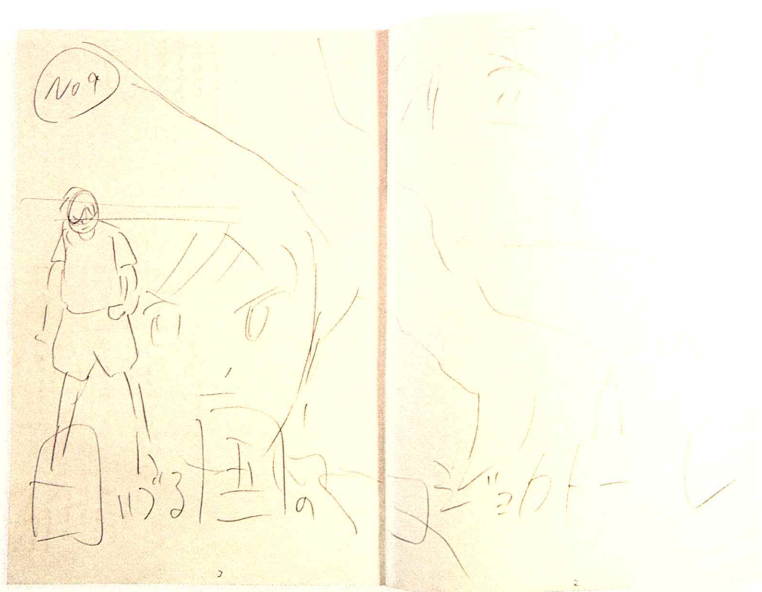
プロリーグもなく、サッカーの試合をテレビで放映することすらほとんどなかった時代、「キャプテン翼」が子どもたちに与えた影響はすさまじいものだった。中田英寿（なかたひでとし）※4やジダン※5を始めとする一流プレーヤーたちもサッカーを始めたきっかけは「キャプテン翼」だと公言、連載を続けるうちに、現実と作品がどんどん近づいていった。

高橋がそのことを実感したのは、

「1993年の予選で、日本がワールドカップに行

※3　大空翼（おおぞら・つばさ）。「ボールはともだち」が合言葉。日本で中学を卒業後ブラジルに渡りプロに。その後活躍をかわれてスペインの名門クラブ・バルセロナに移籍した。

※4　イタリア、イングランドなど、サッカーの本場ヨーロッパで活躍した元日本代表選手。2006年に突然現役を引退した。

※5　ジネディーヌ・ジダン。フランスを代表するサッカー選手で「将軍」「マエストロ」などの異名を持つ。2006年現役引退。

ネームは1話分ずつホッチキスで留めて管理。「キャプテン翼 海外激闘編 IN CALCIO 日いづる国のジョカトーレ」開始時には、数話分まとめて担当に渡した。担当からの確認事項が書かれた付せんが貼られていた。ネーム時の絵は、描き込みは少なめ。

けるか行けないか、くらいまで来た時ですね。ワールドカップ自体もそれほど世間には知られていないような日本の状況下でそこを目指すという設定の作品だったので、ここまで来たのか！　と思いました。Jリーグもできましたし。あの頃はサッカーが日本の文化に根づくようになりつつある、という実感が強くありました。自分の描いたマンガの影響が多少あるというか……力になれているかもしれない、というのはうれしかったですね」

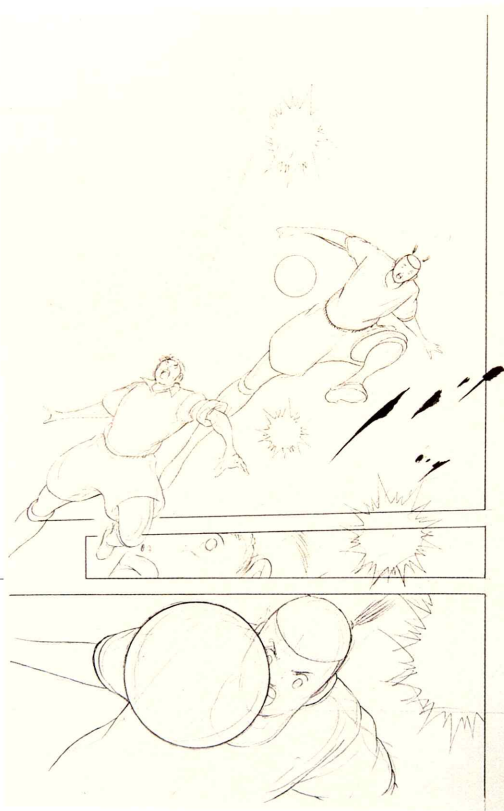
「多少」ではすまないはずだが、どこまでも謙虚にそう言う。

「自分に、というよりもマンガというものに力があるとは感じます。人の心を動かすことができる媒体なんじゃないかと思う。マンガにはそれくらいのエネルギーがある。子ども時代、多感な時にたくさん読むものですしね。だから、与える影響もより大きいのかもしれない」

小学生時代からスタートし、最新シリーズ「キャプテン翼 海外激闘編 EN LA LIGA（エン ラ リーガ）」では、海外リーグに出ていったキャラクターたちが成長を遂げている。そして現実のサッカー界でも、歩調を合わせるように〝翼世代〟の選手たちが続々と海外へ飛び出している。

「発展のしかた、進歩のしかたというのは、現実の方が速いなという感じがありますね。マンガだと1試合描き上げるのに1年かかってしまう場合もあって、どうしても時間の流れが遅くなる」

連載当初は「実際現地に観に行く」しかなかった海外リーグの試合も、今ではテレビで観られるようになり、情報の量もぐんと増えた。

「自分の信念だけで描くというよりも、やっぱり世界のサッカー状況とか、旬の戦術を意識して描いてい

ペン入れがほぼ終了した原稿。まだ背景の入らない状態で見ると輪郭線や「バッ」という描き文字など線の美しさが際立つ。

るところはありますね。最近だったらクリスティアーノ・ロナウド[※6]のキックとか、メッシ[※7]のドリブルのしかたを見たりして。読者も目が肥えてきたし、色々な情報を知っているので、描いたことをすぐわかってもらえてやりやすい部分と、『それ、もう知ってるよ』みたいに言われちゃう部分と両面ありますが（笑）」

スポーツマンガらしい痛快な表現の中に〝現実〟をどこまで取り入れるのかは、塩梅が難しいところ。

「リアル過ぎてもおもしろくないですからね。そこは自分の感覚で入れていくしかないんですけど」

実在する選手がモデルになる場合もあり、「出たい！」と名乗りをあげている選手もいる。どうすれば、作中に登場することができるのだろう。

「何か新しいことをしてくれれば（笑）。やっぱり単純に、試合を見ていて『あ、今のプレーすごいな』というのが感じられると、モデルにして描いてみようと思うことがあります」

プレーだけでなく、インタビューを見ることも、キャラクターを作る上で参考になるのだという。

「受け答えを見て『強気な奴だな』とか『結構まじめなんだな』とか思うと、そういう部分をキャラクターに取り入れたりもしますね」

ちなみに今、注目している選手は？

「日本人だと森本貴幸（もりもとたかゆき）[※8]選手。セリエAで得点がとれる選手になってきているので期待しています。まだ若いし、この先どこまでいくのか楽しみです」

日本にもフットサルが根づいてほしい

野球を「3チームかけもちで」続けるほど、スポーツは得意だが、じつはずっとサッカーは未経験だった。40歳の時、自宅の近くにフットサル場ができたことをきっかけに、フットサル[※9]を始めた。

「基本的に、負けず嫌い（笑）。うまくなりたいから、色々調べたり、知り合いの人に教えてもらったりもして」

今ではすっかりその魅力にはまった。実際にプレーすることで得られるものは、やはり大きい。

「サッカーとは違うスポーツですが、戦術とかテクニックに関してはマンガに使える部分もあって、けっこう生かせていると思います」

作中（『キャプテン翼 GOLDEN（ゴールデン）−23』）にも、実在するフットサル選手をモデルにした『フットサルコンビ』[※10]が登場している。

「実際フットサル選手がJリーガーになれるかといったらなれないとは思いますが、

※6　ポルトガル出身。スピードのあるドリブル、鋭いシュートを得意とし、ルックスもあいまって世界的な人気を誇るスター選手。

※7　リオネル・メッシ。アルゼンチン出身。変幻自在のドリブルで人気を集める。FIFA（国際サッカー連盟）が選ぶ2009年年間最優秀選手。

※8　15歳でJリーグプロデビューを果たした期待の若手フォワード。現在はイタリアのプロリーグ、セリエAでプレー中。

※9　サッカーの1／6程度のコートでプレーする5人制ミニサッカー。主に室内で行われる。ゴールやボールはサッカーに比べ小さい。

※10　古川洸太郎（ふるかわ・こうたろう）と風見信之助（かざみ・しんのすけ）は元フットサル日本代表という設定。

ブラジルなんかだと子どもの頃にフットサルで細かい技を身につけた選手がたくさんいる。実際ロナウド※11もフットサルでよくやるつま先のキックでゴールを決めたりしていますしね。日本にもフットサルでテクニックを磨くような文化が根づけばいいなと思っていて。すでに日本人サッカー選手の中にもフットサルをやっていた、という選手も出てきています」

フットサルで技を磨きプロサッカー選手になる――。近い将来、影響を受けた読者の中からそんな選手が出てくるかもしれない。

作品に監督視点が入って奥行きが出た

『ぼくにとってこのピッチこそキャンバス。サッカーとはフィールドに描く芸術（アート）』。「キャプテン翼」の翼とコンビを組むキャラクター岬太郎（みさきたろう）※12のセリフだ。読んでいると、高橋もまたピッチを俯瞰して原稿用紙のように見立て、その上に絵を描いているのでは？　と感じることがある。

「そういう感覚はあると思いますね。サッカーとマンガとの共通点みたいなものは感じています。でも常に俯瞰で上から眺めているだけではないですよ。時にはピッチの中に入って、その選手のそばにいる時もあります」

時に俯瞰で、時にピッチの中で、様々に視点を変えながら描いていく。

さらにここ数年で加わったのが〝監督の視点〟だ。現在、女子フットサルチーム『南葛（なんかつ）シューターズ』※13の監督を務めている。

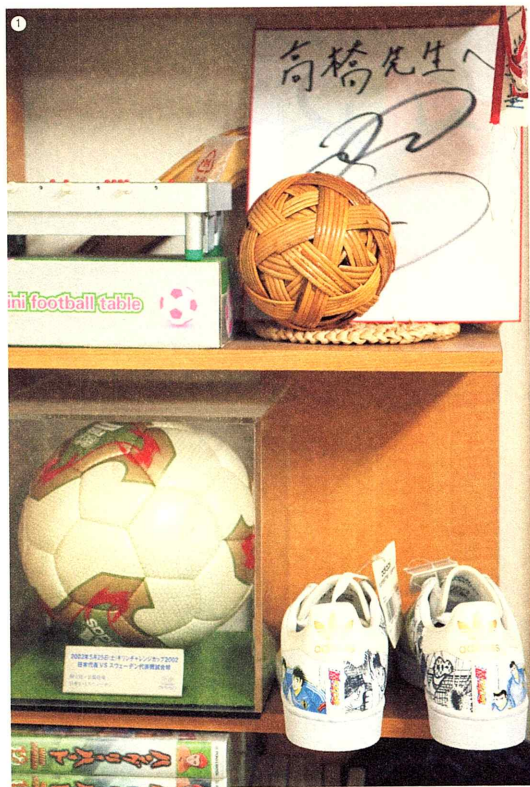
「今まではマンガの中に監督がメインで出てくることはあまりなかったんですけど、監督が悩むとか指示を出すとか、そういう場面が増えたような気がします。現代サッカーでは監督の役割がけっこう大きいところもありますし」

実際に練習や試合の場で「今のプレーはマンガに使える」と思ったりすることもあるのだろうか。

「そこまでの余裕はないです（笑）。監督は、マンガよりも難しい。マンガだと簡単に勝てるんですけど、現実は中々思い通りにいかないですね（笑）。それに、プレーよりも〝心理〟を描く上での影響の方が大きいんですよ。監督としてチームを見ているうちに、チームの雰囲気の変化や試合に入るまで選手たちがどう気持ちを高めていくのか、負けた時にどれほど落ち込むのか、そういうことがわかるようになりました。監督をやることで、作品にも少し奥行きが出たかなと思います」

※11　元ブラジル代表選手。サッカー王国ブラジルの期待を一身に浴び、2000年代前半に大活躍した世界を代表するストライカー。

※12　小学生時代から大空翼とコンビを組み、「黄金コンビ」と称される。翼に劣らぬテクニックの持ち主。父親は画家。

※13　『週刊ヤングジャンプ』のグラビアアイドルらが中心となって組織された芸能人女子フットサルチーム。

❶取材を行った応接スペースには、「キャプテン翼」シリーズのキャラクターグッズや、サッカー選手のサイン、記念ボールなどサッカーファン垂涎のグッズが並ぶ。スニーカーは、世界限定4000足の『adidas スーパースター35周年記念』のコラボモデル。あの名ゼリフ「ボールはともだち　こわくないよ」のコマもプリントされている。　❷❸ペンはGペンと丸ペンを使用。鉛筆は「太く描けるので自分には合っている」という2Bを使用。
❹❺思わずなつかしさの込み上げる目ざまし時計やごみ箱は、高橋の仕事場では今も現役で使われている。

失敗してもまあ、しようがない 迷ったら、やってみる

「男っぽいマンガが減ってしまったような気がしますね。スポーツマンガ自体も減っていると思うし」

今のマンガ界について聞いてみるとそんな答えが返ってきた。さらに、

「最近のマンガは日常的というか、ちょっとチマチマしているというか。何となく小さいことに喜びを求めているのではないかな、という気がします。まあ、それが時代の流れなのかもしれないですが。でも昔はもっとマンガが、〝広がりがある〟というか、グローバルなものだった。こんな世界もあるんだ、こんな表現もあるんだ、マンガってここまで広がるんだ……みたいなことを見せてもらっていた気がします」

まさに「キャプテン翼」は、外へ外へと大きく広がり続けていくマンガだ。2004年にはイラク戦争中の都市サマーワで、日本の自衛隊の給水車を翼たちのイラストが飾った。現地で「キャプテン・マージド」の名でアニメが放映され大人気なことを受け、子どもたちを勇気づけるために行われたプロジェクトだった。

「僕は何もしていないので、不思議な感じはしましたけどすごくうれしかったですね。ただマンガを描いてきただけですが、それが少しでも役に立つことがあればと思います」

最近は、テレビのサッカー番組などに出演する機会も増えてきた。

「違う世界を見ることはすごく刺激になるので、まあマンガにプラスになることもあるかもしれない」

いつも、まず動く。フットサルを始め、監督を引き受け、テレビに出演し……軽やかに新しい世界へひょいと飛び込んでいく。そしてそれが、結果としてマンガに生きてくるのだろう。

「たまにこれは断ればよかったなと思うようなものもあるんですけどね(笑)。でも迷った時はやってみる。失敗してもまあ、しようがない。やらずに後悔するよりは、やって後悔した方がいいと思うので。僕の基本は、〝攻め〟ですから(笑)」

高橋陽一
TAKAHASHI YOICHI

●1960年東京都生まれ。1980年、『週刊少年ジャンプ』にて「キャプテン翼」の読み切りでデビュー。翌年より連載開始。アニメ化され、世界中の子どもたちからの熱い支持を集める。中田英寿、ジネディーヌ・ジダンら多くのサッカー選手が影響を受けたことを公言している。現在はスペインリーグで活躍する主人公・翼を描く「キャプテン翼 海外激闘編 EN LA LIGA」を『週刊ヤングジャンプ』にて連載中。他の著作に「ハングリーハート WILD STRIKER」「エース!—ACE—」「CHIBI—チビー」など。2005年よりフットサルチーム『南葛シューターズ』の監督も務める。

徳弘正也

「ギャグはハードルが高いから楽しい」。
細密にネームを描き、先行して原稿を仕上げ、
定期的に筋力トレーニングを行う。
すべては、納得のいく作品を仕上げるため。
孤独の中で戦うマンガ家の姿があった。

［シェイプアップ乱］［ジャングルの王者ターちゃん♡］［新ジャングルの王者ターちゃん♡］［狂四郎2030］［ふぐマン］ほか

TOKUHIRO MASAYA

「これ、仕事着ですからね」と言いながら、パジャマの上下にフリースの上着というスタイルで現れた、徳弘正也。ジャージを仕事着にするマンガ家はいるが、パジャマというのは珍しい。

「ジャージは運動するためのものだからしめつけられる部分もあるけど、パジャマはゆったりできてるから、仕事中着るのにいいんですよ。誰か来ても、ずっとパジャマ。すごく偉い人が来た時だけは、ジーンズを履きますけどね(笑)。たんすの引き出し2つ分、パジャマを持ってます」

最高のギャグが出るまで描いて直すを繰り返す

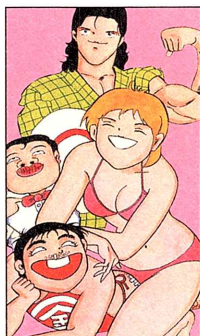
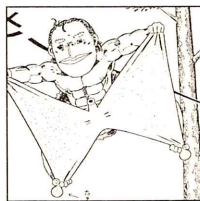
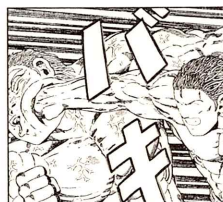
現在『スーパージャンプ』で連載中の「ふぐマン」は、徳弘にとって久しぶりのギャグマンガだ。誤って自分の体に「ふぐ」の遺伝子を取り込んでしまった科学者の情けなくも笑える日常を描いていく。

「原点に戻ってギャグを描きたかったんですよ」

「シェイプアップ乱」※1でデビュー、「ジャングルの王者ターちゃん♡」※2「新ジャングルの王者ターちゃん♡」※3も大ヒットし、ギャグ作家としての地位を確立したが、「狂四郎2030」※4「昭和不老不死伝説　バンパイア」※5「近未来不老不死伝説　バンパイア」※6と本格的な長編SFをヒットさせ、ここ数年はストーリー作家としての実力を発揮してきた。

「今50歳でしょう。ここから先は世間的にヒットになろうがなるまいが、自分自身が描いていて楽しいものを残したい、と思った。1話完結式の話は作業自体も楽しいし、それに何より、ギャグはハードルが高いのが楽しいんですよ」

ギャグ作品を作ることは「本当に苦しい」ことだが、徳弘にとってその高いハードルを乗り越えることは、何よりも楽しいことでもある。

「これはギャグマンガを描いてる者にしかわからないと思う。ストーリーの部分はわりとすぐ浮かんですよ。でも要所要所で入れるギャグのところで必ずったん手が止まる。ギャグのできが悪いと、全体的に

※1　1983〜1985年に『週刊少年ジャンプ』で連載された初連載作品。ウェイトトレーニングでシェイプアップしたがために怪力になってしまった主人公・寿乱子(ことぶき・らんこ)を中心に繰り広げられるギャグマンガ。下ネタで笑わせる一方、泣かせるストーリーも注目を浴びた。

※2　1988〜1990年に『週刊少年ジャンプ』で連載。主人公・ターちゃんの奔放な笑いと下ネタを中心に構成された、主に1話完結のギャグマンガ。

※3　1990〜1995年に『週刊少年ジャンプ』で連載。「ジャングルの王者ターちゃん♡」の続編だが、それまでのギャグマンガにシリアスな格闘要素を多く取り入れた作品。

※4　1997年〜2004年に『スーパージャンプ』で連載。男女隔離政策がとられる管理社会の下、主人公・廻狂四郎(めぐり・きょうしろう)が仮想世界で出会ったヒロイン・志乃(しの)に会いに行く行程を描く。ギャグが散りばめられつつも人間の心理に踏み込んだ奥深いストーリーが軸になっている。

読んでつまらないものになりますから」

だが多少行き詰まったとしても、必ず、何か描く。

「あまりこんなことは言いたくないですけど、僕、必ず何かしら（ギャグが）浮かぶんですよ（笑）。すごくいいギャグがいっぱい浮かぶというわけじゃないですよ。うんうんうなりながら、そこそこのものは、何とか出すことができる。まずは、そのネタでお茶を濁して、いったんネーム全体を仕上げておくんです。で、そのまま時間を置いて、もっといいものが出ないか待ってみる」

この〝待つ〟時間を確保するために、徳弘は原稿を約3話分先行して進めている。

「別のことをやって、時間を置いてから見直すと欠点がわかる。描いて、置いて、直して、というのをギリギリまで何度も繰り返して、最終的に一番いいギャグを入れる。特に担当さんがネームを見てつまらなそうな顔をした時には、絶対新しいものを考えますね。今日もそれでギャグ3つ直しましたよ（笑）」

ギャグをおもしろくするには細かい表現を大切に

ネームは、B5の大学ノートに描かれている。パラパラとめくると、ネームとは思えないほどの緻密な絵が並んでいて、驚かされる。

「『シェイプアップ乱』の頃は、ネームにそのままペン入れできるぐらい、もっと描き込んでました。ギャグマンガのネームは、絵が入っていないと読んでも笑えるところがわからないと思う」

ギャグだからこそ、ディテールが大切なのだ。

「細かい表情とか、汗で笑わせることもある。丸にバッテンの簡単な人物じゃ、どんな表情かわからない。顔が『赤らんでいる』のと、『赤らんでいない』のとでは意味が違う、とかね。ネームの段階でしっかり描いておかないと、自分自身も後から読んでわからないですから」

人物だけでなく、状況の描写にも細部までリアルを追究する。

「状況をリアルにしておかないと、ちょっとしたズレから生まれる、ささいな笑いは描けない。最初からアバウトな世界の中だったら、ズレ自体が認識されないですからね。現代社会の状況をリアルに描けば描くほどズレが認識されて、おもしろくなる。僕、江口寿史(えぐちひさし)※7先生が大好きなんですけど、すごく画力がある方ですよね。あの画力で状況をリアルに描くから、ささいなギャグで笑わせられるんだと思います」

シリアスなストーリーマンガの中にも、必ずギャグを投入する。

※5　2005～2006年に『スーパージャンプ』で連載。バンパイア・マリアと彼女を守る超能力者・本田昇平（ほんだ・しょうへい）が、襲いくる敵たちと戦う様を描くSFストーリーマンガ。

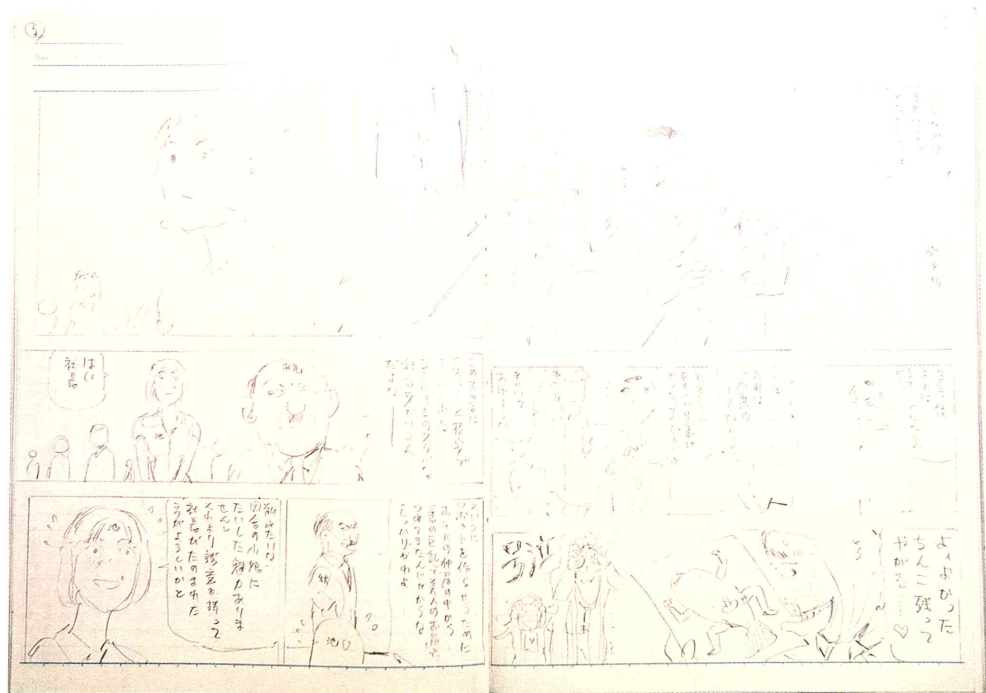
※6　主人公をマリアの娘・本田マリアに代えた「昭和不老不死伝説」の続編。2006～2008年に『スーパージャンプ』で連載。前作は2004年の東京が舞台だったが、本作では2014年の独裁国家・日本が舞台になっている。

※7　1977年に『週刊少年ジャンプ』で「すすめ!!パイレーツ」連載スタート。斬新なギャグで大人気を博す。その後、1981年から連載された「ストップ!! ひばりくん!」がアニメ化もされ大ヒットした。

「ストーリーを壊さない範囲で、ですけど」

なぜギャグを入れるのだろう。

「ストーリーが引き立つからじゃないのかな。映画なんかでもそうだけど、よくできたものには、気がつかないようなところにちょこちょこ笑いが入っている。あと、ギャグを入れるとキャラクターの人間性が豊かになりますよね」

どこが笑いどころなのかがきちんとわかるように、ネーム段階でも、細部までしっかりと描き込まれている。上の写真は、ペン入れ後の原稿。手を痛めてからはGペンなどのつけペンは使わず、水性ボールペンでペン入れを行う。線の太さにしっかり緩急がついて見えるのは「3種類の太さのものを、使い分けるから。輪郭を描くときには0.5mm、という感じで」。

深刻な状況下でキャラクターが時折見せるくだけた表情や笑える行動は、彼らの多面的な魅力を表現し、読み手の親近感もぐっと増す。

そして、徳弘の描くギャグマンガは逆に、ストーリーマンガとしての魅力も存分に感じさせるものだ。

「だから、ジャンル分け自体も難しいですよね。今の『ふぐマン』も、ギャグなんですけど……アメリカのコメディ映画みたいな感じなんですかね。笑いもあるけど泣きもある、みたいな」

マンガを描く人はマンガ以外のものを見るといい

遺伝子、クローン、仮想世界――。初期作品から、科学に関する題材を多く扱ってきた。「ふぐマン」は主人公が科学者ということもあって、特に豊富な科学ネタが必要になる。

「かなり大変ですね、ネタ探しは。まあ科学ネタ自体がキモなわけではないので……物語のおもしろさで引きつけられるとは思っているんですけど」

徳弘は、インターネットを使わない。ネタは、

「本を読んで探すんですよ。図書館に行ったりして」

だがそこで見たことを、すぐに使うわけではない。

「強烈なインパクトのものは、自分で覚えておこうとしなくても、記憶に残っていく。それが何年か後に湧き上がってきて、別の機会に見た何かとつながって、物語ができていくのだと思います。だからマンガを描く人は、その時には無駄だと思うかもしれないけど、マンガじゃないものをいっぱい見た方がいい。今起こっている現実を撮ったドキュメントとか、よくできた映画は特に観た方がいいと思います」

セックスそのものを描くことに意味がある

自作について「ちんこボインマンガ」だと何度も語ってきた通り、作中に〝下ネタ〟や〝性描写〟を多量に取り入れるのも徳弘作品の大きな特徴であり、大きな魅力だ。

「描きたいんですよね、下品なものを(笑)。気取ってもしようがない。性に合ってるんだと思います」

徳弘の描くセックスシーンは、いわゆる〝読者サービス〟のような甘くやわらかなものではない。セックスそのものを描くことに「意味があるんです」と徳弘も言うように、力のこもった丹念な描写が、時にいやらしさだけでなく悲しさや美しさなど不思議な感情を抱かせる。

「うーん。たぶん僕は〝くそまじめ〟に生きてるから、

まじめに描いちゃうんですよ……いや、本当はよくわからない。美しいとか思ったことないですからね。今言われてびっくりしてるんですよ」

と急に照れてみせた。

マンガ家として「表現の自由」を追求したいという気持ちもある。

「一番怒られそうなことを、僕が描いていたいんです。ぎりぎりのところまで描いたら、次に描く人が『これはまだ大丈夫なんだな』と思って、そこまで描くことができる。表現の制約はどんどんきつくなっていて、今はもう『狂四郎2030』の頃の描写はできないんです。小説だったら全然問題ない性描写が、マンガだとできないのはおかしい。もちろん陰惨な、やってはいけない性表現は別ですよ。でも女の人の裸が出てきてセックスする、というシーン自体はストーリーを描いていくうちに必要になるものだと思うんです。それを無理やりカットしたら、その男女の関係性をうまく表現できなくなる場合もある。それに僕は、女もしたたかに描く。[※8]『してほしい』とか言いますしね。男の欲望だけ、男のためだけのセックスというふうには描いていない」

そして「でも結局は……やっぱり〝おっぱい〟を描くのが好きなんですよ」と笑った。

「最近は手の調子がだいぶ悪くなったから、フリーハンドではきれいに描けなくて。じつは丸型定規を使って描いてるんです[※9]（笑）。全国のおっぱいを描いてるマンガ家の人に言いたい。きれいにおっぱいを描けない時は丸型定規を使うといいですよ（笑）！」

あっという間に過ぎる時間に〝ささくれ〟を残したい

「34時間単位で描いてました」

『週刊少年ジャンプ』での連載時代を振り返ってそう話す。

「ネームを34時間で描いて、いったん8時間ぐらい寝る。起きたら今度は同じく34時間かけて一気に作画を終わらすんですよ。それをずっと続けていたら、ある日、血の尿が出ました（笑）」

「シェイプアップ乱」の初期はアシスタントは1人だけで、作画の大部分を自分自身でこなしていた。同じ背景もひとつひとつ手で描いた。

「今考えれば、もっと楽な方法はいくらでもあったと思うんです。でも『一生懸命やらなきゃ消える！』と思うと怖かった。毎回、毎回をクリアしていくのがやっとでしたね。こんなうまい奴が？　っていう人が消えていくのを、何人も見てきましたから。運があって、努力もしているのに……でもそれは全員がやっている

※8　女の欲望もきっちり描く。徳弘作品に女性ファンが多い理由のひとつかもしれない。

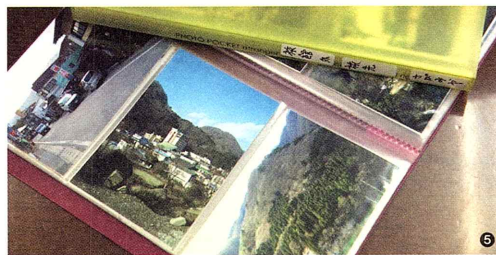
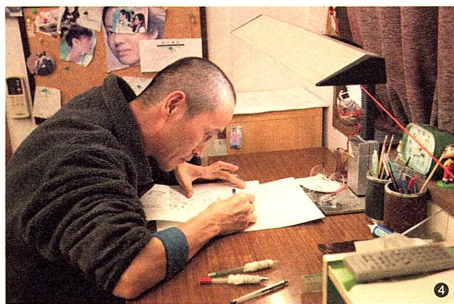
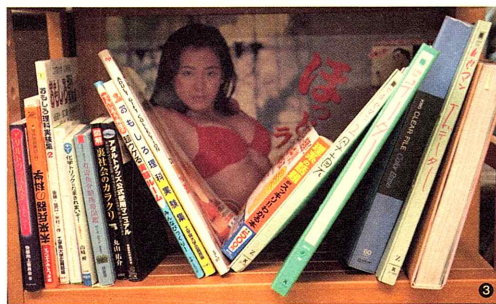
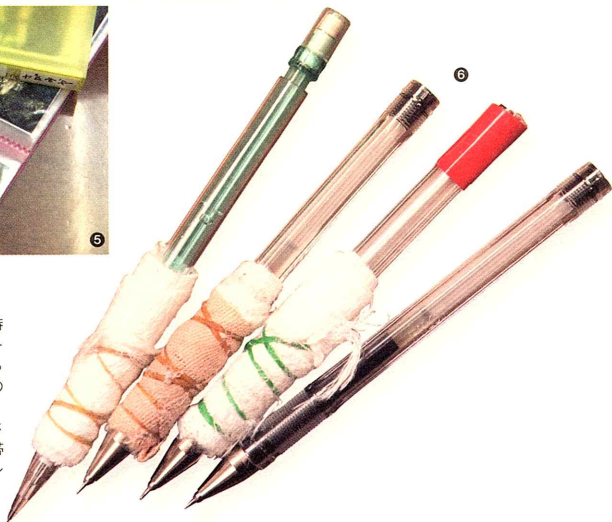
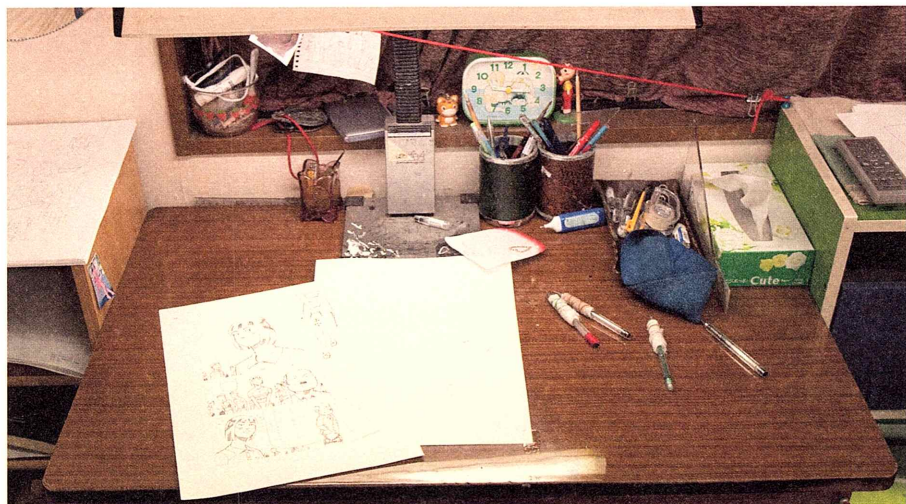
これよこれがほしかったのよ〜〜

ギ〞ジ〞

ギ〞ジ〞

ギ〞ジ〞

※9　「きれいにおっぱいを描く」ために使う丸型定規は、机の横の壁に、常にスタンバイ。たしかに徳弘の描く〝おっぱい〟は、丸く美しい。

ことですからね」
　現在の月2回連載という多少余裕のある連載形態になっても、きっちりとスケジュールを刻み、余裕を持った進行で原稿を仕上げていくのは、
「やっぱりあの頃のことが、しみついてるからだと思いますよ。まあ不安感があるんでしょうね」
　基本的に、ほとんど家から出ずマンガを描き続けてきたという徳弘だが、最近はしばしば旅行にも出かけるのだという。
「僕は本当に規則正しくマンガを描いているから、時々原稿が早く進み過ぎちゃうことがあって（笑）。進行を止めるために、2、3日温泉に行ったりするんですよ」
　マンガを描くことだけ、同じことだけを続けていると、時間が飛ぶように過ぎていく――。25年以上マンガ家生活を続けてきての実感だ。
「この年になって、それはよくないなと思い始めた。意識的に何かしないと時間を止められない。時間にくさびを打つ、というのかな。時間の流れの中に、何か〝ささくれ〟みたいなものを残すわけですよ。マンガだけ描いていたらすうっと通り過ぎてしまうけど、他のことをすれば、記憶の中に何かがちょっと残る。嫌なことでも楽しいことでも、どっちだとしてもね」
　週3日、スポーツジムでウェイトトレーニングをすることも、大切な日課のひとつになった。
「ストレス解消にもなりますしね。迷信とか気分じゃなくて、本当にそういうホルモンが出るらしいですよ。だから、ジムから帰ってくるとテンションが高くなってる（笑）。筋トレすると免疫力もつくし、仕事の体力もつくし、ジムに来ている人と話もしますしね」
　マンガ家になってから、人と話す機会もずいぶん減っていた。
「人としゃべる時間があったら、ネームを考えてましたから。何でちゃんとネームのアイデアが降ってくるかっていうと、ずっと1人でぼーっとマンガのことを考えてるからですよ。友だちと話している間に、1人だけ別なことを考えるのは無理でしょう。1人でいたら、本を読んでたって、テレビを観てたって、映画を観てたって、ネタになりそうなものをぱっと拾い取ることができる」
　どこまでも、ストイックだ。
「マンガ家になった時点で、孤独な時間を大事にしなくてはいけないと思う。飲みに行ったりすることにも惹かれますけど、もしそれをやっていたら、僕なんかデビューして3年ももたなかったと思う（笑）。今はジムで人と話すのがちょうどいい感じ。そこでネタを拾って、（コミックス巻末の）おまけマンガにも描けますからね」

❶仕事場全景。徳弘の机は正面向かって左奥。❷壁にはグラビアなどの切り抜きが貼られ、独特のいいムードが漂う。ブルース・リーのポスターも。 ❸本棚の奥にもちらり。 ❹小学生から使っている机で執筆を行う。 ❺旅先では大量の資料写真を撮影。リアルな背景作成に役立つ。❻水性ボールペン『ハイテック』シリーズの太さ0.5mm、0.3mm、0.25mmの3種類を使用。包帯を巻いて太くしてあるのは「力を入れなくてもペンが持てて、コントロールしやすいので」。

連載作家は、全員が イチローみたいなもの

そんな徳弘からの、後進へのエールは、やはり厳しいものだった。

「本気でマンガ家を目指すのは、全国レベルの賞に応募してみて編集者から声がかかるレベルになってからでいい。高校野球の選手が〝甲子園には出場せずにプロの選手を目指す〟みたいな形は、マンガ家では試さない方がいい。酷なようだけど、ちゃんとした査定のシステムがありますからね。『週刊少年ジャンプ』で連載を持つのは、メジャーリーグでレギュラーになるよりきついんじゃないかなあ。だって連載作家全員がイチローみたいなものでしょう。メジャーリーグをよく知らないから、適当なこと言ってますけど(笑)」

とにかく選抜のステージに立ち、客観的な自分の実力を知ること。まずは、そこからだ。

「怖いことかもしれないけど、プロになってからはその連続です。むしろプロになったら、よりシビアな人たちに見られるわけですからね」

よりシビアな人たちとは？

「読者です」

真剣な目でそう言った徳弘は、今日も孤独な戦いの真っ只中にいる。

徳弘正也
TOKUHIRO MASAYA

●1959年高知県生まれ。1983年『週刊少年ジャンプ』にて「シェイプアップ乱」でデビュー。1988年から同誌にて連載を開始した「ジャングルの王者ターちゃん♡」「新ジャングルの王者ターちゃん♡」ではギャグに格闘マンガの要素を取り入れ、大ヒット。1997年『スーパージャンプ』にて「狂四郎2030」の連載を開始、骨太な長編SFとして話題に。2008年より『スーパージャンプ』にて再び本格的にギャグマンガ「ふぐマン」を開始、現在連載中。他の著作に「昭和不老不死伝説 バンパイア」「近未来不老不死伝説 バンパイア」など。

車田正美

一貫して〝男の生きざま〟を描く
車田の創作の秘密に迫るべく、メールでインタビュー。
ダイナミックな見せ場を作るコツ、
ネームの作成法、
〝ロマンと夢〟のある表現をするための心構えなど、
男気あふれる回答が並ぶ。

［リングにかけろ］シリーズ
［風魔の小次郎］
［聖闘士星矢］ほか

KURUMADA MASAMI

まずその回での「クライマックス」を考える

Q1

車田作品は必殺技を繰り出す場面などの、大ゴマや見開きを使ったダイナミックな表現が痛快です。見せ場を作る上で特に気をつけていることがあればお教えください。

A

私の場合まずその回での「クライマックス」を考えます。イメージで絵が浮かぶ場合もあればストーリーが先に考えつく事もあります。前後の脈絡よりもその回の「見せ場」を先に模索します。

Q2

太くて勢いのある描線を描くコツはありますか。

A

力を入れること(笑)。

Q3

お使いの道具の中で、特徴的なものがあれば教えてください。

A

ふつうのカブラペン。パソコンは資料探しに大いに役立っています。

Q4

現実も、読者の想像も超えたマンガならではの発想について、中々既成の型や自分の殻を破ることのできない描き手も多いと思います。車田先生のように柔軟な意識で〝ロマンと夢〟のある表現をするためにはどんなことに気をつけたらよいでしょうか。

A

「頭」で考えると常識のワクから出られない。東も西も右も左も世の中、いわば地球上でのこと。「宇宙」には上も下もないのだから。

※1 正式名称は「リングにかけろ」。1977~1981年にかけて『週刊少年ジャンプ』にて連載。主人公の少年・高嶺竜児(たかね・りゅうじ)が、ボクシングでライバル・剣崎順(けんざき・じゅん)らと壮絶な闘いを経ながら世界チャンピオンになるまでを描く。続編「リングにかけろ2」は2000~2008年にかけて『スーパージャンプ』で連載された。

Q5

必殺技のアイデアはどのように生み出していらっしゃいますか。

A

すべて苦労してひねり出してます。

Q6

ネームを描く際にこだわるのはどういった部分ですか。

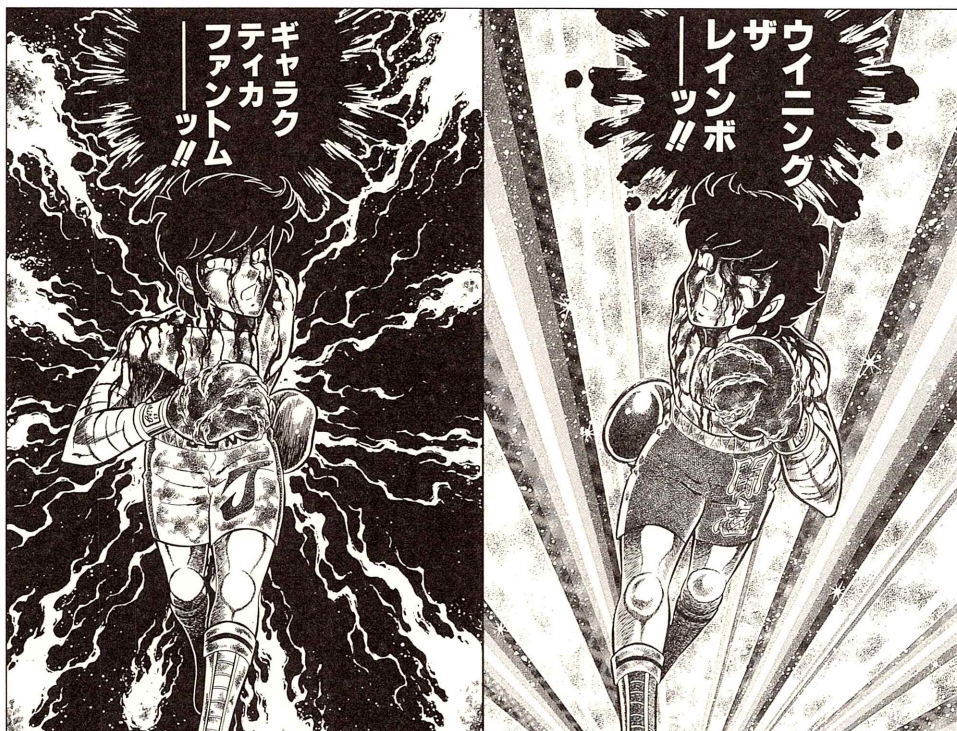
A

先にも言ったように私の場合はまず「クライマックス」、その回の「核」となる見せ場から考えるということです。だから最大の「核」を考えつくまではネームを描き出すことはあまりないです。

Q7

ストレートに読者の心に届く名ゼリフを生み出し続ける秘訣をお教えください。

A

偉人の言葉より「無名の隣人」、「自分の失敗」などからけっこう生まれたりするものです（笑）。

「リングにかけろ」の宿命のライバルである、高嶺竜児（右）と剣崎順（左）が最後の戦いでそれぞれ必殺技を繰り出す。
太くて勢いのある描線と大胆な効果線の使いかたが迫力のある画面を生む。

偉人の言葉より「無名の隣人」、「自分の失敗」

Q8

これまでの作品では、一貫して「男とは」「男の生きざま」をテーマに描いています。先生の思い描く「男」とはどのようなイメージですか。

A

これまでにも言ってきたことですが、自分がドン底のつらい時でも弱い者に対してやさしくなれる、かばってやることのできる人。そこまでいけば、しかしもはや聖人かな。

Q9

これまでのマンガ家生活を振り返って、ご自身がどう変化してきたと思われますか。

A

私個人も創作に対する姿勢も『リンかけ』[1]の頃から特に変わっていないですね。

Q10

『週刊少年ジャンプ』やマンガ界はどう変化してきたと思われますか？

A

マンガは読まないのでわかりません。

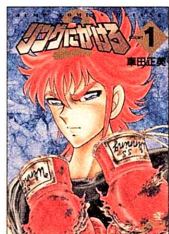
Q11

最後にマンガ家を目指す人にメッセージをお願いします。

A

一度しかない人生やるだけやってみれば良い。

しかし非常にリスクがともなうことは覚悟したほうが良いでしょう。

健闘を祈ります。

車田正美

KURUMADA MASAMI

●1953年東京都生まれ。1973年『週刊少年ジャンプ』にて「スケ番あらし」でデビュー。1977年に同誌にて連載を開始した「リングにかけろ」が大ヒット。2000年から2008年まで『スーパージャンプ』にて続編「リングにかけろ2」を連載。『週刊少年ジャンプ』では1985年開始の「聖闘士星矢」が大ヒット、世界中に人気が波及した。現在『週刊少年チャンピオン』にて「聖闘士星矢 NEXT DIMENSION 冥王神話」を連載中。他の著作に「風魔の小次郎」「男坂」など。
また対談集「車田正美熱血対談伝説 リングにかけろREAL」なども。

「これ以上はこだわらない、というラインを自分で決めているのかもしれない」。
大胆な構図は「意識しない」、「〝謎〟は何でもいい」、
原稿は時間が来たら潔く手放す……。
言葉の端々に柔軟な創作姿勢が垣間見える。

荒木飛呂彦

「ジョジョの奇妙な冒険」シリーズほか

ARAKI HIROHIKO

荒木飛呂彦のスケジュールは、もうずっと、変わらずに規則正しい。朝10時に起床して仕事を開始し、夜11時に就寝。週刊から月刊連載に変わっても毎週15ページをコンスタントに仕上げていく。

「きっちり、確実に刻んでいきたいんです。締め切り直前にガーッと集中してやるのはあんまり好きじゃないんですよね」

けれど提出日には、時間ぎりぎりまで原稿に手を入れる。もっと描き加えた方がいいことはないか、直すところはないか。だが時間が来たら、そこで終了。掲載された原稿を見返すこともない。驚くほど潔いのだ。

「絵って、そばに置いておけば無限に描いていられるんですよね。表情、タッチ、深みを出す。やり始めたらキリがない。この絵だって」

と荒木が指したのは、机の前に貼ってあった原稿のコピー。木が何本か並んでいる。

「たとえばこの幹のあたりにまだまだタッチを入れられるし、奥の方を描き込んでもっと暗くすれば光の明暗の感じをさらに作り込んでいけます」

潔く手放すのは、こだわりすぎる自分を、誰よりも知っているから。

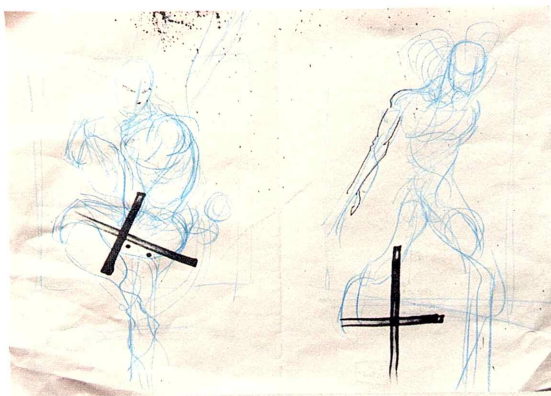
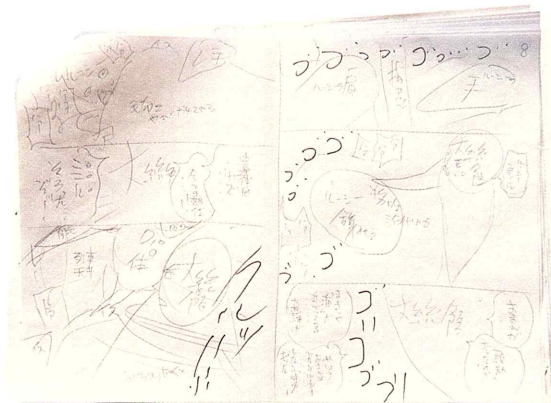
「こだわり出したら大変なことになるので(笑)。あえて、あるところ以上はこだわらない、と決めているのかもしれない」

「ここを行け」という線を掘り出していく

荒木作品の第1段階はレポート用紙から始まる。

「セリフとかアイデア、『ゴゴゴゴ』なんて擬音、思いついたことをどんどんここに書き込んでいきます」

メモとプロットの中間のようなものだ。

「たぶん見ても僕にしかわからないと思うんですけ

(写真上) ネームは、描き込みは少ないものの「ゴゴゴ」「クルッ!!」などの擬音はペンでしっかり入れられている。

(写真下) 下描きは青鉛筆でふわふわと定まらない線を重ね、"ここ"という線を掘り出していく。この絵は原稿ではなく試し描き。

ど、この段階でもうここまでに何ページとか、ここは大ゴマとか、頭の中にはあるんです」

　これを元に、ネームへ。背景は1本線、人物はマルと図形のみで描かれ、Dio（ディオ）※1など登場人物の名前がふられていなければ誰かもわからないほどあっさりしている。ただし、擬音だけは太いペンでしっかりと入っている。

　次の段階、下描きの紙には青色の鉛筆で、シルエットの定まらないデッサンのようなものだけが何重にも描かれている。あの濃く勢いのある線を予感させるような下描きではない。

「ほぼ構図とポーズだけを描きます。それで画面が決まるので。キャラクターの目くらいは後から一応鉛筆で入れますけど」

　構図やポーズには、青い色鉛筆を使う。

「最初からがっちり描かずに、迷いながら線をいくつも引いていくので鉛筆の黒い線だとぐちゃぐちゃになってしまう。青でおぼろげなものを描いているうちに、腕が納得する線が見つかるんですよ」

〝頭が〟ではなく、〝腕が〟納得する線。

「『ここを行け』という線が腕の感覚でわかってくる。青鉛筆でその線を掘り出していく感じですね」

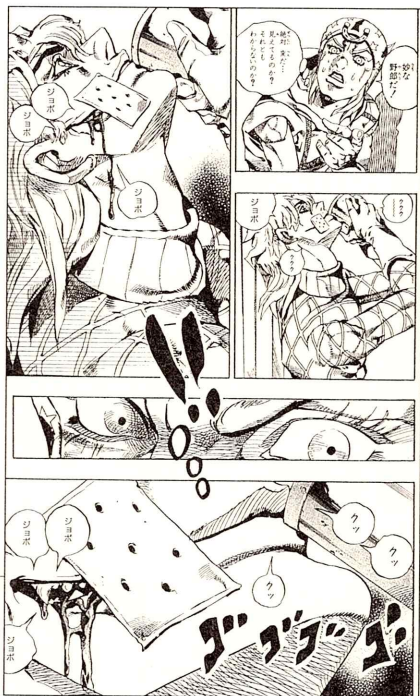
　いくつも残された青い線の中に、荒木の目には最後の1本、〝キメの線〟が見えている。

「これだと、ここですね」

　近くにあった下描きを手にとり、ふわふわとした青の中にビッとペンを入れた。

カメラは動かさない 動くのは人間です

　自身で「構図とポーズで画面が決まる」と言ったように、あの迫り来るような大胆な構図に荒木作品の魅力を感じる人も多いだろう。カメラ位置を自在に操っているようなイメージだが……。

「いや、カメラはあんまり動かさないんですよ。※2 たとえば、人が動いてもいないのに今右から描いたから

※2　1シーンの中ではカメラの位置は固定。ズームとアップで緩急をつける。このシーンでは、ディオを見ているジョニィの目線をカメラの目線と重ねている。やや引き気味で上半身を映したあと、急激に口元に寄り、「異変に気づいた」ことも表現。

※1　「ジョジョの奇妙な冒険」シリーズで主人公の一族、ジョースター家の敵として描かれることが多い。最新シリーズ第7部では、レースの覇を競うライバルとして登場。

次は左から描く、というようなことはしない。1シーンの中ではカメラの位置を固定しています。だから何枚か同じ構図のコマが続くこともある。寄ったり引いたりはしますが、位置は水平に保って距離だけを近づけていくように寄っていく。急に上からとか下から寄っていくようなことはしません」

ではアクションシーンなどがあんなにもうねるような構図になるのはいったいなぜなのだろう。

「人間の方が動くからですよ。すごい構図に見えるけど、人間が蹴りを入れたり倒れたりするからそうなるだけ。特に僕が工夫しているわけじゃないんです」

固定したカメラに〝そのように〟映った構図を写し取っているだけなのだ。

「例外的に、〝足の爪が剥がれた〟とか何かを説明するために、わざと変わった構図にする時もありますけどね。普段僕自身はあんまりこういう構図を描きたい、みたいな意識はしていないんです」

〝謎〟にしてみることでストーリーは生まれる

「マンガを描く動機は〝謎〟」。荒木は、これまで何度もそう語ってきた。

「〝謎〟の探求がアイデアの基本です。知りたいと思うことが、マンガを描くきっかけになる」

荒木飛呂彦が追い求める〝謎〟と聞くとつい壮大なものを想像してしまうけれど、決してそうではないのだと言う。

「何でもいいんですよ。食事の時になぜこの人はみそ汁からいくんだろう。なぜたい焼きを頭から食べるんだろう……みんなと、そういう議論をしたいんですよね。話していくうちに誰かその謎を知ってる人にあたるんじゃないか？　と」

謎を探っていく過程で、ストーリーがどんどんできあがっていく。

「スタンド※3使いだったら、何でこんなスタンドを持つようになったんだろう、この人こんな能力持っちゃったらこの先何をするんだろう、と探っていけばストーリーになる。もっとシンプルなこと……この人はなぜ新宿に行くんだろう、とかでもいい。それだけでもマンガって描けるんですよ。『重ちーが新宿に行くのはなぜかというと……』とかね」

「重ちー」※4は、欲深いけれどどこか憎めない、丸々とした「ジョジョの奇妙な冒険」の人気キャラクター。彼が新宿へ、と聞くだけでたしかに興味をそそられる。

「ね、それだけでおもしろいマンガになりますよね。だから何でも謎に〝してみる〟っていうことかなあ」

謎解きは、『スタンド』を作るのにも欠かせない作業。

※3　「ジョジョの奇妙な冒険」シリーズに登場する超能力を可視化したもの。左の「男」が右の人物の『スタンド』。

※4　矢安宮重清（やあんぐう・しげきよ）。「ジョジョの奇妙な冒険第4部 ダイヤモンドは砕けない」に登場。「〜だど」「しっ」という口癖で愛嬌がある。お金に対する欲望が強い。

「『だからか！』っていう理由がほしいんですよね」

思いもつかない自由な発想の中に論理的な裏づけを感じさせるのが荒木の生み出すスタンド。イメージが先行してそこから理論を探っていく場合もあれば、科学理論からスタンドを思いつくこともあるのだという。

「ファンタジーなだけに現実のリアリティがほしいので、〝理論〟は大切。それがないとふわふわして、どこに焦点が合っているかわからないものになってしまう」

必ず理論を反映させるのは大変な作業のように見えるが、「でも、そういう理論を絵にする作業が楽しいんですよねぇ」と本当に楽しそうに言う。

「理論だけだったものが、絵にしてみたら全てが説明されている状態になった——そう思えた時に、快感を覚えるんです」

東へ向かって移動している感覚がある

「もう、家に帰りてぇ！　って感じです（笑）」。現在のシリーズ「スティール・ボール・ラン」[※5]を描いている、荒木の気持ちだ。舞台は北米大陸。西から東へ6000キロを横断するレースが繰り広げられている。

「早くレースを終えたいですね。馬に乗っているのがしんどくて（笑）」

描いているだけではない。〝馬に乗ってレースをしている〟のだ。

「もう本当にね……マンガ家ってそういう感じで描くんですよ。主人公が笑っている時には笑っているし、歯を食いしばっている時は食いしばっているし。今は本当に馬ってやばいわ、車にしとけばよかったたって思ってます（笑）」

レースを続ける中で、もうひとつ、生まれてきた感覚がある。

「実際に、みんなが東に向かって移動しているような感覚が体にあって」

東へと向かう彼らを描きながら、荒木の意識も東へ、東へ……。

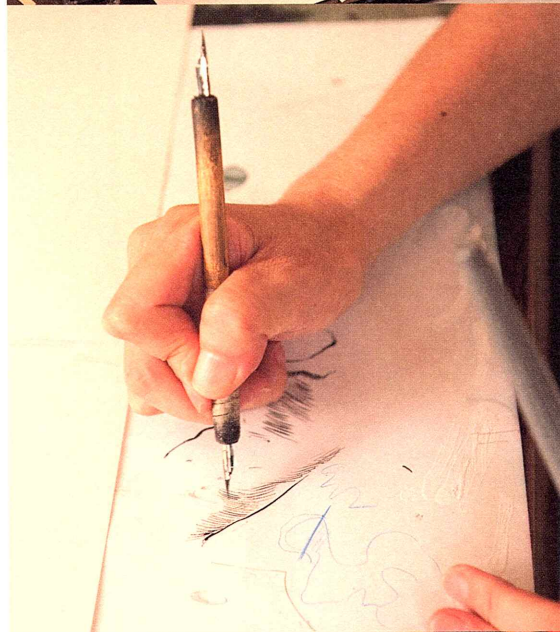
「太陽が、常に頭の中にあるんです。今5時だから太陽はここにあって、ジャイロ[※6]はそっちを向いているな、とか」

作品を描くにあたって、地図を作る必要もないという。

「アシスタントのために作ることはありますけどね。僕はなくても大丈夫」

この世界を、完全に把握しているからこそできることなのだろう。だが荒木の空間把握能力がずば抜けて高い、という理由もあるに違いない。

※5 「ジョジョの奇妙な冒険」第7部。19世紀末のアメリカを舞台に、乗馬による北米大陸横断レース「スティール・ボール・ラン」の模様を描く。

※6 大陸横断レースに参加している謎の男。鉄球を高速で回転させることによって様々な効果を発生させ、武器などに使う。金歯と「ニョホ」という笑いかたが特徴。

「そうなんですかねえ。たしかに旅行していても道には迷わないかも。あ、ガイドさんにはよく海はどっちですか、とか場所確認の質問はしますね。方角を知っておきたくて」

それは、常に空間を把握しておきたいというマンガ家の〝性〟から出る質問なのだろうか。

「うーん、その辺はよくわからないです。ただ用心深いだけかもしれない（笑）」

誰も踏んでいない場所を探して踏み続ける

1980年にデビュー、マンガ家生活は30年になる。1970年代、子どもの頃に読んだマンガに強く影響を受けた。

「1970年代って、マンガに新しいものがばんばん出てきていたんですよ。作家それぞれが自分で開拓して、みんな違うものを描いてた。そのインパクトが

（写真上）机の上に、自らルーヴル美術館の「裏」を撮影した貴重な写真を広げていた荒木。軽快に話しながら、まったく頓着せずその上に紙をさっと広げて、青鉛筆の使いかたを見せてくれた。

（写真中）Gペンを握る荒木の手元。

（写真下）灰皿をインクの受け皿に。

強かったから、僕もずっと自分だけのものを探していましたね。デビュー当時は似たようなものを描くとすごくけなされましたしね」

悩みながら創作を続けていた時、イタリアで出会ったルネッサンス彫刻の中に〝ねじれ〟を見出し、「自分だけのもの」のきっかけをつかんだ。

「イタリアって芸術だけじゃなくて、人も、何かちょっとおもしろいんですよ。電話をかけているポーズひとつにしても体をひねっていたり、ボタンも多くあけすぎて毛が見えていたり(笑)。ただきれいなだけじゃないおもしろいものがたくさんある。勉強になります、あの国は」

イタリアで感じたおもしろさをデビュー当時は「とにかくコマの中に入れて」いき、今につながるオリジナリティを獲得していった。だが同時に、あまりにも強烈なそのオリジナリティは〝異端〟とみなされ、周囲の「反感を買った」時期もあったという。

「こいつ何描いてるか全然わかんないとか、少年誌向きじゃないとか、編集者からも色々なことを言われましたね。でも、それに負けちゃだめなんです。そのままやり続けるんですよ。ここは誰も踏んでいない場所だと、信じて踏み続けるしかない」

誰も踏んでいない場所を踏むこと＝新しいことをやること。

「ずっとそれを続けていれば、長い時間をかけて量がたまってきた時に、評価してくれる人が出てくるんじゃないですかね」

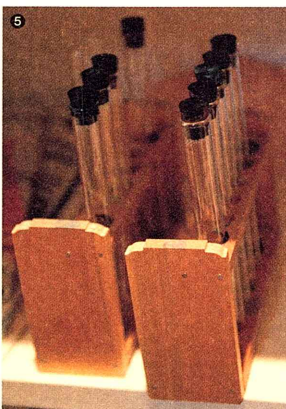
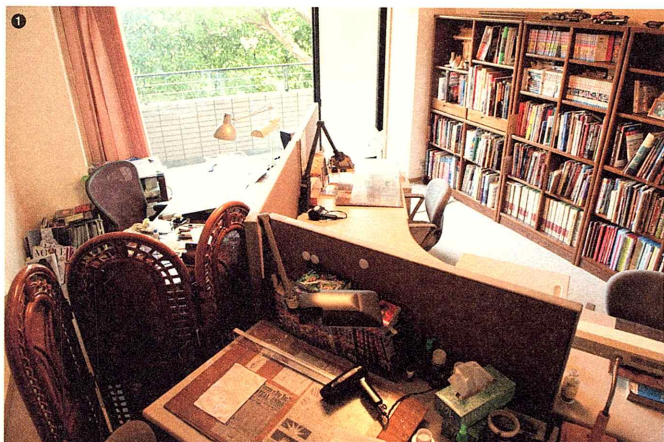
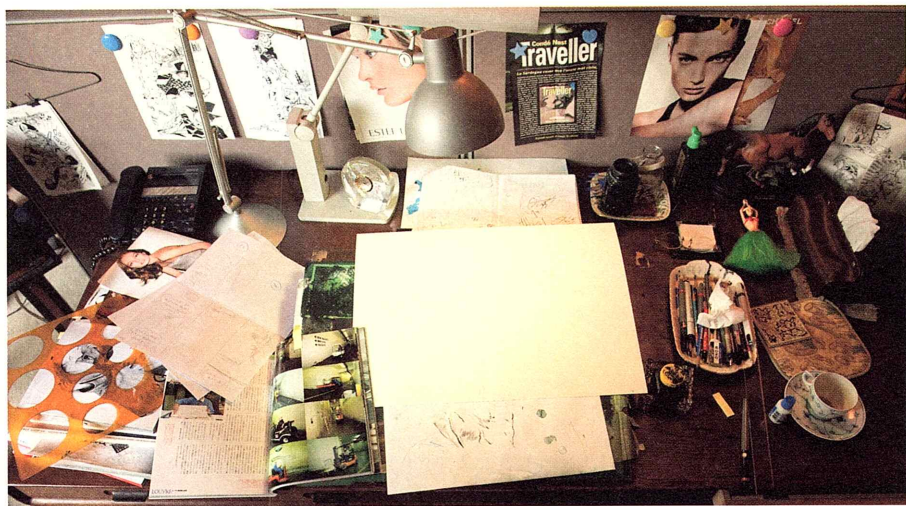
新しさを求める姿勢は、今も変わらない。

「いつか全部踏んでしまって、新しい場所がなくなるかもしれないけど(笑)。でもそうなったら、同じ場所をもう1回違う角度で踏んでみたり、もうちょっと深く踏んでみたりすればいい」

新しいものを生み出せなくなることへの危機感は、荒木の口調からはまるで感じられない。

「アイデアっていうのは、必ず何かあるんですよ。それよりも描こうとする『意志』がなくなっていくことの方がやばいんです。疲れたからもういいや、っていう状態が一番恐ろしい。それと『俺はもう全てやったんだ！』とか『俺は帝王だ！』みたいに思ってしまうのもまずい。満足してしまっては、だめなんです」

数々の傑作を生み出してきてもなお、満足したことはない。

「しないようにしている。『いやいやいや、まだ描き切っていないですよ！』って自分に向かって言う。でも、マンガって満たされるために描いているようなところがあるのもたしかだから……そこは人間の矛盾なんですけど。成功したい、と思ったりもしますよね。でもね、それはやっぱり邪悪な動機なんです」

❶ブーメラン型に配置された机の一番奥、窓際が荒木の机。❷道具に関しては「完璧主義になるとキリがない。だから『道具にはこだわらない』という哲学がある」。筆ペンもよく使う。「筋肉を使わず描けるので」。　❸資料棚には段ボールの見出しが。　❹❺カラー原稿を描く際は、試験管にカラーインクと水性アクリル絵具『リキテックス』で色を作って見比べる。同じキャラクターでも絵によって服や髪の色を柔軟に変える。「絵としてまとまる方が大事なので」。　❻下描き用の青鉛筆。❼Gペン。グリップをやわらかくするためにテープを巻く。

今のマンガ界は、荒木の目にどう映っているのだろう。

「何だろうな……開拓じゃなくて、発展なのかな。昔からあるものを深めるとか、自分なりにアレンジする作りかたになってきているんじゃないですかね。最初はみんな真似から入るものだからそれでいいとは思うんだけど、今は先輩たちが作ってきたものをただそのまま焼き直しているようなものもある気がして。志を誤ってはいけない。そうならないためには、たくさんのものを見て、さらに見たものを分析する作業がすごく重要だと思います。分析していくうちに、好きなものに共通している何か……テーマみたいなものが見えてくるはず。それを、自分なりに発展させていけばいいんです」

インタビューが終わろうとするその時、「あ、でもね」とひとこと。

「マンガを描こうと思っているなら、今僕がしゃべったことは無視した方がいいですよ。その方が可能性はあると思う」

そう、ここは荒木飛呂彦というマンガ家がすでに強く踏み固めてしまった場所なのだ。

「うん。全部無視した方が、大物になれるってことです」

と言って笑った。

荒木飛呂彦
ARAKI HIROHIKO

●1960年宮城県生まれ。1980年『週刊少年ジャンプ』にて「武装ポーカー」でデビュー。1987年同誌で連載を開始した「ジョジョの奇妙な冒険」が大ヒット、以降シリーズ化し、現在は北米大陸横断レースを舞台にした第7部「スティール・ボール・ラン」を『ウルトラジャンプ』にて連載中。海外での評価も高く、2009年にはパリのルーヴル美術館の企画展「小さなデッサン展ー漫画の世界でルーヴルを」にて原画が展示された。他の著作に「魔少年ビーティー」「バオー来訪者」「ゴージャス☆アイリン」など。

森田まさのり

いつの時代も、熱い若者たちを描き続ける森田。
キャラクターと一体化しながらも、読者を効果的に
〝泣かせ〟て〝笑わせる〟ことに徹底的に気を配る。
「べしゃり暮らし」の中で、
周到に張り巡らせてきた、しかけとは。

［ろくでなしBLUES］
［ROOKIES］
［べしゃり暮らし］ほか

MORITA MASANORI

森田まさのりの仕事場は、整然としている。たくさんのフィギュアやCD、本などは全て静かにあるべき場所に収まっている。

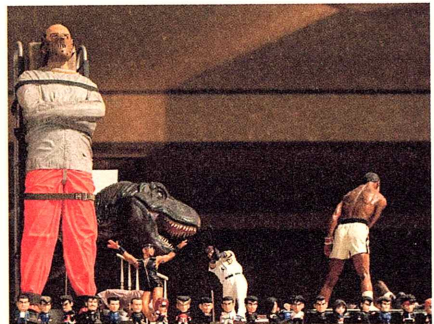
だが1か所、デビュー時から使っているという製図版とデスクマットだけは、好きなものをため込む少年の勉強机のように雑然とした雰囲気。机に敷かれた透明なデスクマットの下には、レスラーや野球選手の切り抜き写真がごちゃごちゃとしまい込まれている。その中に、古いマンガのコマがひとつ。

「これ、アシスタントをしていた時に描いた中で一番ほめられた背景なんですよ」

と森田が目を細めた。

海外版が出たことでデッサンの狂いに気づいた

仕事机の横には、棚まるまる2つ分の大量の写真。ほぼ森田自身が撮影した資料写真だ。

「ネームが完成したら下描き用にここから背景に使う写真を選びます。このコマにはこの写真、というのを1話の最初から最後までの分を一気に選ぶ。前は1コマ描くごとに選んでたんですけど、面倒くさくなって。でも結局選ぶ作業に丸1日かかるから、逆に大変になっている気もする（笑）」

背景はほぼ全て写真をトレースするほど、リアルな作画にこだわりつつも、じつは下描きは「一番嫌いな作業」なのだという。

「できれば下描きしたくないくらいですね。結局消しちゃうものなのに、虚しくないですか？　こんなに一生懸命描いても消すんだよな、って思って。でも昔、本当に忙しい時に下描きせずアタリを入れる程度でペン入れしてみたら、やっぱり全然だめでした（笑）」

いまだに描いては直す、描いては直す、を繰り返す。

「いやあ、本当に僕はデッサンが下手なので。一度描いたら原稿用紙を裏から透かして見て、デッサンが狂ってないか確認します」

裏から見ることで左右が逆に（たとえば右向きの顔

（写真右）背景はリアリティにこだわり、「90%以上、撮影した写真を使ってトレースする」ため、膨大な写真が必要となる。紙製のアルバムに入れ、棚を使ってきちんと分類してある。棚の上には「ろくでなしBLUES」キャラクターのミニフィギュアが並ぶ。

（左ページ写真）仕事机の上にある青い円筒形の物は、卓上の加湿器。健康のためではなく「ペン先のインクが乾燥して固まらないように」。机の前の壁には阪神タイガースでプレーしていた頃の田淵幸一選手の写真とサインも飾られていた。

一意専心

は左向きに）なり、表から見ていただけでは気づかなかった狂いに気づきやすくなる。

「一発でいい絵が描けないからどうしても時間がかかります。でも昔はあまりデッサンの狂いを気にしなかったから、今より速かったかもしれないですね」

デッサンが気になりだしたきっかけは代表作のひとつ「ろくでなしBLUES（ブルース）」※1が海外で出版されたこと。最近でこそ欧米を中心とした海外でも日本と同じ右開きの仕様で出版することが多いが、当時は現地の標準仕様で左開き（左から右に読み進めるため）。そのため、絵を左右反転にして印刷されてしまう――つまり、原稿用紙を裏から透かして見たのと同じ状態で出版されてしまう、ということだ。

「最初に見た時は本当にショックでしたね。俺、こんなに下手くそだったんだ！　と思って、恥ずかしかったです。それ以来、今みたいに裏からも確認してどちらから見てもおかしくないようにデッサンを直すようになった。僕が原稿に時間がかかるようになったのは、海外版を出した人のせいです（笑）」

下描きは嫌いな森田だが「表情を描くのは好き」だと言う。たしかに、あの表情豊かで人間味あふれるキャラクターたちの顔は魅力的だ。

「鏡を見ながら、実際に自分もその顔をして描いてます。特に口の形は大事だと思っていて。そのコマのセリフの最後の文字を言った時の形にするんですよ。特に叫んでいるシーンではそうしていますね。『バカにすんじゃねーっ！』って叫ぶコマだったらキャラクターの口は『ね』の形になってるはずです」

効果的に泣かせるためには「幸せ」を盛り上げる

「ろくでなしBLUES」の愛すべき不良たち、「ROOKIES（ルーキーズ）」※2の甲子園を目指す高校球児たち、そして現在の連載「べしゃり暮らし」のお笑いに命をかける芸人たち――森田が描き続けてきた男たちの姿に、思わず涙をこぼしてきた読者は多いだろう。そこにはあざとさや計算のようなものは感じられず、作者さえ「いつのまにか」そう描いていたかのように見える。

だが森田は「いや、ここで泣かせてやる、と思う時はありますよ」とはっきりと言う。

「そんなこと言うとなんかいやらしいですかね（笑）。もちろん必要ないところでは泣かせませんけど。泣かせるようなエピソードを入れた方が効果的な時は、入れるようにするということです」

ではその「泣かせる」エピソードはどのように作られるのだろう。

「うーん、キャラクターの心情に深く入っていくこ

※1　1988～1997年、『週刊少年ジャンプ』で連載。東京の吉祥寺を中心に、不良高校生たちの抗争を描く。シリアスでリアルな高校生同士のバトルの一方、ギャグや恋愛の要素も盛り込まれている。

※2　不祥事により活動休止状態にあり、すさみきった二子玉川学園野球部を、主人公の新人熱血教師が立て直していく物語。1998～2003年まで『週刊少年ジャンプ』で連載。2008年にドラマ化、2009年に映画化され大ヒットを記録した。

とからですかね。その人になり切る。何を考えてるんだろう、というのをじっくり探っていくと、自然とエピソードができてくる」

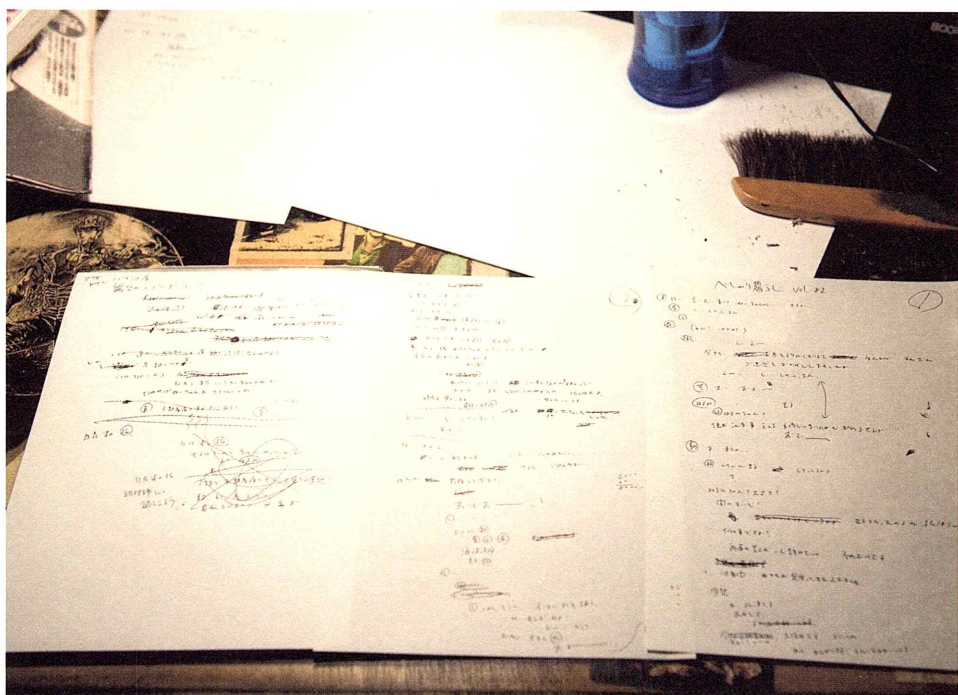
森田自身、それができるようになってきたのは「べしゃり暮らし」の連載を始めてからだという。

「つい最近です。今まではストーリーを追うような描きかたをするものが多かったんですけど、『べしゃり』はすごく現実的な話なので、心の中をしっかり描かなきゃいけない。『ろくでなし』と『ROOKIES』はわりと似た作品ですけど、『べしゃり』は全然違うと思います」

お笑いという、厳しいプロの現場を描いているために、〝感動〟の涙だけでなく〝悲しみ〟の涙を誘うエピソードも多い。特に、あるお笑い芸人の〝死〟のエピソードはあまりにも衝撃的で、大きな悲しみを読者に与えた。

「読者は号泣したか、あっけにとられたかのどっちかでしょうね（笑）。僕自身はもう、本当に泣きながら描いていました」

だが森田が泣いたのは、死のシーンそのものを描いている時ではない。

「死ぬ前の回に、親子3人で寿司を食べるシーンがあったんですけど、その絵を描いている時に泣けてきましたね。この人次回死ぬんだよな、と思って。楽し

書きかけのプロット。「プロットに2日か2日半ぐらいかかってしまいます。そんなにかかるの？　とか言われそうだなぁ（笑）」。だがセリフもしっかり作り込み「あとはコマ割りするだけ」の状態なので「ネームは半日」と手早く仕上がる。よく見るとデスクマットの下に写真やイラストの切り抜きが。

そうな顔を描けば描くほど悲しくなってくるんです。口の中いっぱいにごはんつぶを描いているあたりが一番悲しかったですね」

悲しい場面の前に、「あんなに幸せだったのに」と後から振り返らせるシーンを投入しておくことは、泣かせるために、とても効果的なのだという。

「幸せなシーンがあるかないかで全然違う。幸せを盛り上げれば盛り上げるほど、悲しみは増します」

お笑いの世界観を守るため あえてネタのレベルは低く

「お笑いの世界を描きたい」という気持ちを、森田は何年も前からあたためてきた。

「『ろくでなし』をやっている途中に、もう思いついていたんですよ。お笑いが元々好きだし、誰も描いたことのないジャンルだったし、どうしてもやってみたかった」

「お笑いはマンガにできない」と言われる中でのチャレンジだった。お笑いを題材にした2本の読み切りも試し、満を持して連載をスタートさせた。

「最初はただ高校生が芸人になっていくような、もうちょっと薄い感じの話を考えていた。でもその後やっぱりコンビ同士の関係性を描く話にしたいと思うようになって。そこから今の世界観にたどりつくまでにずいぶん時間がかかりました」

ようやく作り上げた世界を壊さないための、森田のこだわりは徹底している。まず「（漫才などの）ネタを描く時、読者をマンガ的な方法論で笑わせようとしない」。お笑いの世界を描いているにもかかわらず、だ。

「あえてつまらない表現で描かなくてはいけない場面も出てくる、ということですね。特に最初の方では学校で圭右（けいすけ）[※3]が何かネタをやったら、必ず周りの人間はどっとウケさせる。僕が、いくらこんなネタではウケないと思っていても、しっかり笑い声を描くんです。で、気のきいたツッコミは絶対に誰にもさせないでおこうと決めたんですよ。もしおもしろいツッコミをしたら、たしかにそこはマンガとしてはおもしろいシーンになるんですけど、学校の中で、ツッコミしたそいつが圭右よりもおもしろいことになってしまう」

全ては学校という「限られた世界」の中で一番おもしろい奴、として圭右を描くため。これまでの作品の中ではキレの良いツッコミで読者を笑わせてきた森田にとって、これはかなりもどかしいことに違いない。

「そう、本当はおもしろいツッコミも考えられるんですよ（笑）！　『べしゃり』以前は笑えるシーンでは本気で笑わせるつもりでギャグを描いていたし、『ろくでなし』では太尊（たいそん）[※4]が何かおもしろいことを言ったら、

※3　『べしゃり暮らし』の主人公・上妻圭右（あがつま・けいすけ）。高校生時は自称「学園の爆笑王」と言い切るほどのお笑い好き。お笑い芸人を目指して高校卒業後、芸人養成所に入学する。

※4　「ろくでなしBLUES」の主人公・前田太尊（まえだ・たいそん）。ケンカがめっぽう強いが、情に厚く涙もろい一面も併せ持つ純情な男。怒ると呂律が回らなくなり、さらには関西弁になる。

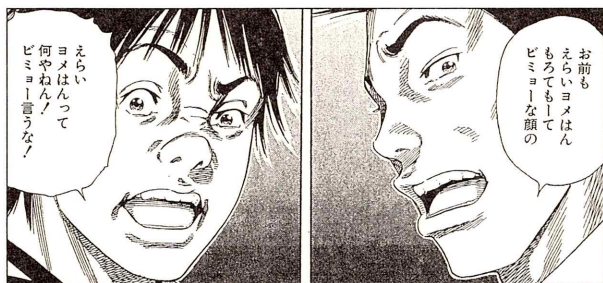
周りの勝嗣、米示が※5おもしろいツッコミをしても全然オーケーだった。別にお笑いを扱った作品じゃないんだから、あれは。だから今は『こんなネタがおもしろいと思ってるのか』と読者に思われるのはすごく恥ずかしいんですけど……。連載を始める前に、担当とももものすごく相談しました。ギャグシーンはおもしろく描いてもいいじゃん、と言われたんですけど、それをやるとマンガとして笑えるのか、純粋にネタとしておもしろいということなのか、絶対読者は混同してしまって作品の世界が壊れるから、高校時代は笑いの表現としてのクオリティを落として落として……と決めた。そのことが、圭右がプロの集まる大会に出場した時に思いきりスベる、ということに生きてくるんです」

ほかにも、マンガの文法として何気なく描いてしまいそうな部分に、厳密なルールを設定している。そのひとつがマンガ表現ではおなじみの「焦っている」という意味の〝汗〟。

「たとえば『お前もえらいヨメはんもろてもーて。ビミョーな顔の』というボケに『えらいヨメはんって何やねん！　ビミョー言うな！』って焦った調子でツッコむネタが出てくるんですけど、これ、普通の会話シーンだったら汗をちょっと描き込むと雰囲気が出ますよね。でもこれは漫才のセリフだから、実際に焦って言っているわけではない。だから舞台上では基本的に汗を描くことはないんです。そのへんはよく見てもらうとおもしろいかもしれない」

汗という、小さな小さな違い。だがそれが、圭右の「クオリティの低い笑い」同様、のちに大きな意味を持ってくる。

「今度は、舞台上であえて汗を描いた時には『これは〝一生懸命漫才をやっているから出る汗〟なんだ』というのが伝わるんじゃないかと」

Ⓐ

Ⓐの場合「ビミョー言うな！」というツッコミはあくまでも“漫才中の”「焦っている」演技なので、汗は出ないし、描かない。そのルールを徹底しておけば、あえて舞台上で汗を描いたⒷの場合、これは“一生懸命漫才をやっているから出る汗”なんだ、と読者に認識させることができる。

Ⓑ

※5　前田太尊の中学時代からの親友である山下勝嗣（やました・かつじ＝パンチパーマ）と沢村米示（さわむら・よねじ＝リーゼント）。高校進学後も3人で行動を共にし、ケンカ時は太尊を補佐することが多い。

もちろん読者は、ことさらそのことを意識して読んでなどいないだろう。だが、長い時間をかけてていねいに仕込んできた様々な〝しかけ〟はいつの間にか読者に浸透していき、ここぞという時に効果を発揮するはずだ。

「そうなってくれたらいいと思いますね。とにかく最初の段階で、ものすごく計算して、色々考えましたから。後々『こういうつもりでやっていたんだ！』と読者がわかってくれたらいいのだと、本当に恥をかくつもりでやってきたので、途中で読むのをやめてもらいたくないです(笑)」

急いでマンガ家になったら損 会社勤めも、合コンも経験を

「みんな、何かちょっと似た感じになってきている気はしますね」

デビューから25年超。マンガ界を、そんなふうに見ている。

「やっぱりぱっと見ただけで、『あ、あの先生の作品だ』とわからないとだめだと思うんですけど、それをあまり感じない。『週刊少年ジャンプ』も、昔はもっと〝戦う男〟の雑誌だった気がするんですけど……いつの間にか僕のマンガが浮くようになっちゃいましたね(笑)」

マンガ家生活を振り返って、後悔していることがある。

「高校を卒業してすぐ東京に出てきて、アシスタントに入って、とんとんと連載を持って。世間のことを何も知らずにマンガ家になっちゃったというのが、すごく悔しいんです。大学に行ったわけでもないし、あんまり遊んだこともない。僕、合コンとかもしたことないんですよ(笑)」

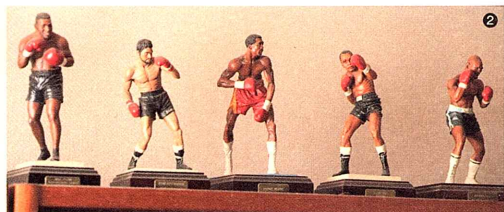
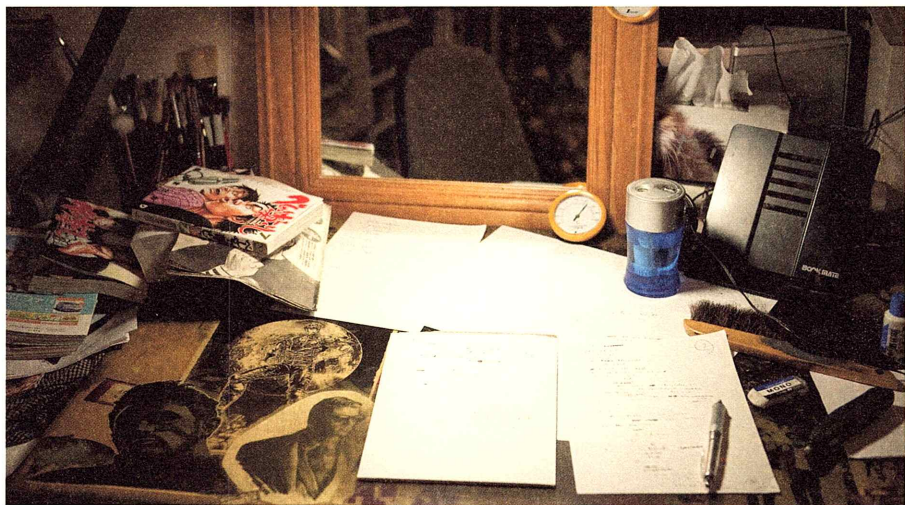
だが少年誌での活躍を目指す人の多くは、早い時期のデビューを望む。彼らにとって森田のようなマンガ家人生は、理想の形だろう。

「うーん。深い話を作ろうと思ったら、一度ぐらい会社に入ってみた方がいいし、彼女も……うん、1回は作ってみた方がいいですよ。女の子とつき合ったことがなければ、やっぱり恋愛の話は描きにくいと思う(笑)。これからマンガ家を目指す人にはいろんなことを経験してくださいと言いたい。そんなに急いでなったら損ですよ、と」

若者は変わっていない むしろ大人、頑張れ！

マンガ界は変化しても、森田自身はいつの時代も変

※6 「ROOKIES」の主人公・川藤幸一(かわとう・こういち)。何事も全身全霊でぶつかる熱血漢の高校教師。暑苦しい情熱に最初は反発していた生徒たちも、次第に心を開いていく。

インクは耐水性に富む『レタリングゾル』を使用。「真っ黒に描けるんですよ。これで引いた線だと上から消しゴムをかけても薄くなりにくいのもいい」。ただしペン先で固まりやすいため、加湿器が必須。

❶❷すっきりと片づいた室内。どの棚の上にもフィギュアがきちんと並べて飾られている。ここにはボクサーのフィギュアが。 ❸カラー原稿には『リキテックス』を使用。 ❹ペンはGペン、カブラペン、丸ペンの3種類を使用。ペン軸は「デビュー25年でまだ3本ぐらいじゃないですかね（笑）」。 ❺愛用のパレットは紙製。使い終わったら上から1枚ずつはずして捨てられ、便利。 ❻「べしゃり暮らし」に登場するスタンドマイクも置かれていた。

わらず〝戦う〟熱い若者たちを描き、いつの時代も読者から支持されてきた。

「今も昔も若者の考えていることってそんなに変わってないと思うんですよね。醒めた奴もいるだろうけど、熱い奴もいる」

けれど大人たちは、若者を見るとつい「最近の若者はどうも醒めているような気がする」「俺たちが若かった頃とはずいぶん変わった」などと言ってしまいがちだ。

「そう言っている大人、若者を受け止める大人が変わっただけなんですよ、たぶん。1960年代、1970年代頃って日本自体が成長期で、大人もみんな熱かった。でも今、こんな不況になって、大人が沈んできている気がします。でも大人が沈んでちゃ、だめなんじゃないかなあ」

「ROOKIES」で描いた、高校生たちの夢を引き出し、導く新人教師・川藤(かわとう)※6にはそんな思いが込められている。

「若者というのはいつも無邪気な夢を持っているものだと思う。若者に夢をたずねる大人が少なくなってきただけ。たずねなくなってしまったのは、大人自身が夢を持っていないからですよ。だから若者よりも、むしろ大人頑張れ！　と言いたい」

森田まさのり
MORITA MASANORI

●1966年滋賀県生まれ。1984年『フレッシュジャンプ』にて「IT'S LATE」でデビュー（「森田真法」名義）。1988年『週刊少年ジャンプ』にて連載を開始した「ろくでなしBLUES」が大ヒット。1998年〜2003年まで同誌に掲載された人気作「ROOKIES」は2008年にドラマ化され、再び注目を集める。2005年『週刊少年ジャンプ』にて「お笑い」を題材にした「べしゃり暮らし」の連載を開始。現在同作を『週刊ヤングジャンプ』にて連載中。他の著作に「柴犬―森田まさのり短編集」「スベルヲイトワズ―森田まさのり短編集」など。

プロットとメモ書きの中間のような、ネームの前段階のアイデアノート。
横線でページを区切り、枠の中にセリフや擬音、構図などを文字のみでどんどん書き込んでいく。
この時点で頭の中ではすでにだいたいの構成も絵も見えている。

『adidas スーパースター35周年記念』の「キャプテン翼」コラボモデル。
なつかしの名ゼリフのコマや、カラーイラストをふんだんにプリント。

「ブルース・リー・ストーリー」「からだのひみつ」「プレイメイト・コレクション」シリーズなど
ジャンルが多岐にわたる、徳弘の資料棚。

机の上に置かれた大きな鏡に、自分の表情を映して絵にすることも。
青い円筒形のグッズは、ペン先が乾かないようにするための卓上加湿器。
湿度計を見て、常に湿度60%をキープ。

第2章 技術編

『週刊少年ジャンプ』連載陣が、実際に使っている
創作テクニックを「打ち合わせ」「ペン入れ」「セリフ」など
工程別に、詳細に語り尽くす。
アイデアの発想法や、〝仕事〟のしかたなど
マンガを描かない人にとっても参考になる話が、満載。

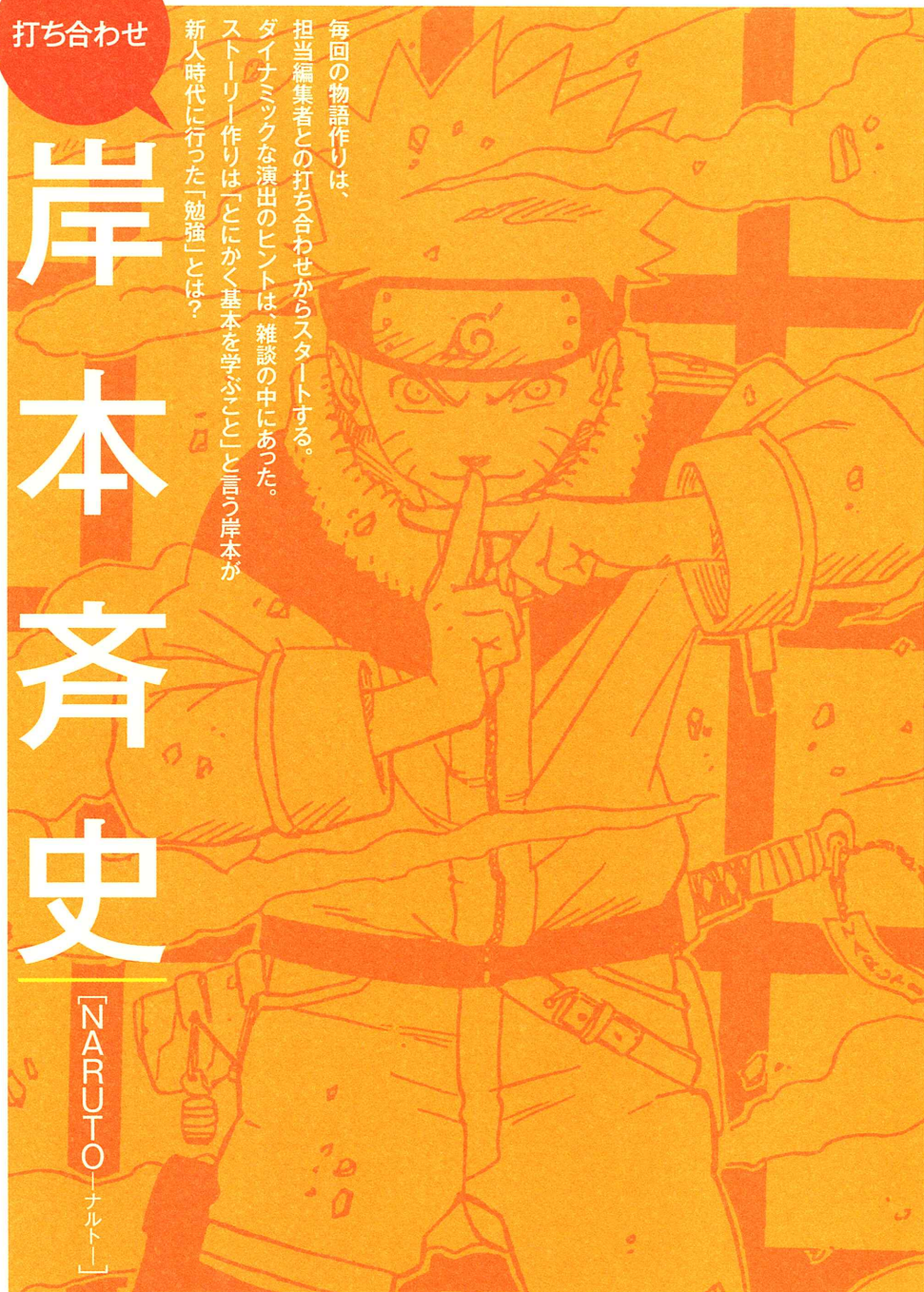
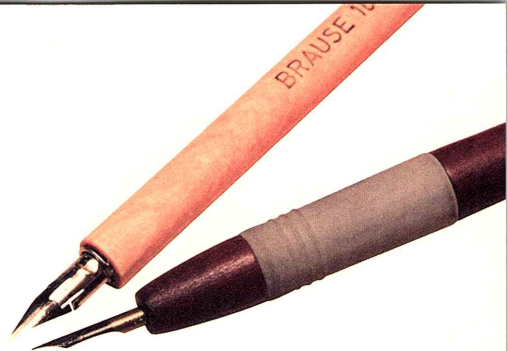
打ち合わせ

岸本斉史

「NARUTO—ナルト—」

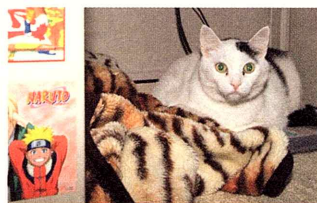
毎回の物語作りは、担当編集者との打ち合わせからスタートする。ダイナミックな演出のヒントは、雑談の中にあった。ストーリー作りは「とにかく基本を学ぶこと」と言う岸本が新人時代に行った「勉強」とは？

KISHIMOTO MASASHI

岸本斉史の仕事場は6畳ほどの和室。隣のアシスタント用の部屋との境にあるふすまは開けたままにしてあるので、岸本の机からは全体の様子が見渡せる。
机の上はすっきりと片づき、「NARUTO—ナルト—」のコミックス全てを並べてもまだ余裕があるほど広々としている。足元では、愛猫のシュウ※1がくつろぐ。
道具類はシンプル。Gペンと丸ペンのペン軸も、1本ずつ。その1本さえ、
「長年愛用していたGペンのペン軸が最近壊れてしまったので、アシスタントさんが使っていたのをもらいました」
と、まるでこだわりがない。

(写真上)使用中のペンは、1本ずつ。右は丸ペン、左はアシスタントにもらったというGペン。

(左ページ写真)左手奥にアシスタント用の広い部屋が続いている。「DRAGONBALL」のページを貼っているのは「白と黒のバランスを勉強するため。鳥山明先生の白黒バランスは本当に絶妙だと思います」。

ストーリーの素(もと)は担当編集者との雑談から生まれる

岸本には担当編集者との「打ち合わせ」について聞いてみたい。マンガ家にとって、担当編集者は作品作りにおける重要な存在。数年ごとに別の担当に交替することが多いが、岸本はデビュー以来10年以上同じ担当編集者と組んできたという。
作品制作はほとんどの場合、打ち合わせからスタートする。岸本たちが打ち合わせにかける時間は4〜5時間。
「ほぼ雑談です(笑)。こういう映画を観たよ、とか。でもその雑談が大事なんです。2人の間の共通項を増やしておかないと、作品の演出の話をする時に何のことを話しているのかすぐに通じないんですよ。あの映画のあのシーンの演出がおもしろい、とか言った時に、お互いすぐわかるように。でも最近は僕が忙しくてDVDを観たりする時間がほとんどないので、担当さんが観たものの話を聞くことが多いですね。そこから演出のアイデアが浮かぶこともあります。前の日に2人とも寝ていないまま打ち合わせすることもあるんですけど、だいたい途中で限界が来て、お互いの話をほとんど聞いていない状態になってくる。でも担当さんか

※1 愛猫・シュウ。執筆中も岸本の足元でじっと丸まっている。

1 January 2008
BWOK
THE ATARIS

らいいアイデアが出された時には、パッと目が覚めるんです（笑）。そうすると僕もそこから前後のシーンが浮かんだりして、話のつながりがイメージできてきます」

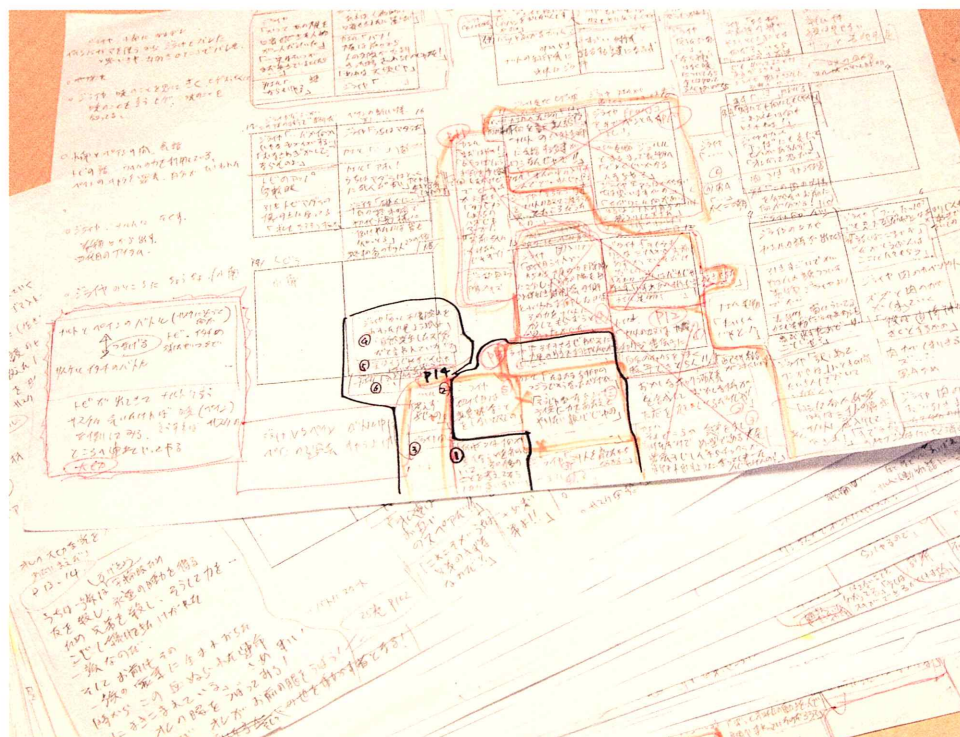
担当編集者は、作品のこれまでの流れや今後の展開、マンガ家の個性などを把握した上で、マンガ家がアイデアを練るサポートをする。

「僕だけの目線で作っていては、ひとりよがりなものになってしまう。作品がどういうふうに読まれるのか、客観的な意見を聞くことが大事。担当さんは最初の読者ですから。担当さんとは長年組んでいるので、だいたい何を考えているのか、何を言わんとしているのかがわかりますし、よくわからなくても意見を取り入れてみようと思うこともある（笑）。信用しています」

最初から打ち合わせはすんなりといったのだろうか。

「最初の頃は、長かったですねえ。ファミレスで打ち合わせしていたんですが、ひどい時は8時間くらいやりましたね。特にサクラ[※2]といの[※3]のバトルを描いた時は、ティーンエイジャーの女の子が恋愛する時の気持ちを男2人で必死に考えました（笑）」

プロットは納得がいくまで何度もやりとりして仕上げる

最初の打ち合わせ後、岸本が1人で1話分のプロッ

ネームは文字のみで、1週分を1枚の紙に。何度も手を入れた跡が見える。「新人の頃は、ネーム力はある方じゃなかったと思うんですが、8話目くらいまではほとんど1人で考えていて。力つきちゃいました（笑）。担当さんと話すことは大事です」

トやネームを制作。できあがったものを担当編集者にファックスしたら、今度はそれを元に電話での打ち合わせを行う。この段階で、大幅に直しが入ることもよくあるのだという。

「一番きつかったのは、ナルトたちに向けて中忍選抜試験[※4]の概要が説明されるシーンを描いた時。最初から最後まで、19ページ分のプロットを、5つ作ったんです！　全部セリフが違うんですよ。ファックスが担当さんと何回も何回も行き来して……」

ストーリーを進める上で、どうしても説明が中心になる回というのは出てくるものだ。だが退屈になりがちな説明ゼリフを何とかおもしろいものにしたい、と2人ともこだわった。

「5つのプロットからおもしろい部分だけを抜粋してひとつのプロットにしたらどうかと、担当さんがワープロでセリフだけ書き出して送ってくれたりするんですけど……改めてそれを見ると気に入らなくて、また別のセリフを書き直したりして。パズルみたいなことになって、何だかわからなくなった（笑）。あの週は休みも全部つぶれちゃいましたね。いまだに覚えてます」

岸本の出したものに担当編集者が意見を出し、それに応えるように岸本がまた新たなものを提案する。どれだけ時間がかかろうと、担当編集者とは納得がいくまで、やりとりを重ねる。

「担当さんはけっこう厳しいんで、今でも全直し！とかありますよ（笑）」

担当編集者のひとことからストーリーを猛勉強

「君には才能があります」。新人時代にもらった担当編集者からの手紙には、そう書いてあった。今でも保管してある、大切な手紙だ。

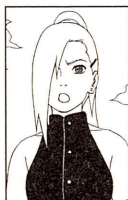
「その手紙を読んで頑張る気が出て、すぐネームを描きました。でも見せに行ったら、『岸本くん、これはマンガではない』って言われたんですよ」

マンガではない、とは？

「基本が全然できていなかったんですよね。〝ストーリー〟とはどういうものなのか、何のためにあるのか、まったくわかっていなかった。ただ日記みたいな『こういうことがありました』というのをだらだら描いていただけだったんです。読んだ人も『ん？』となるような終わりかたで。何かしら感じてもらわなくちゃ、マンガとして成立しないんですよね。まあ、要するにおもしろくなかった（笑）。それで、マンガを描くための勉強をしよう、と思ったんです」

マンガを描くための勉強というと、技術を向上させ

※2　春野サクラ（はるの・さくら）。主人公のうずまきナルトが心を寄せるくノ一。おてんばな性格で怪力の持ち主。ナルトのライバル、うちはサスケが好き。

※3　山中いの（やまなか・いの）。春野サクラとは親友でありライバルであり、サスケを巡る恋敵でもある。

※4　「NARUTO―ナルト―」での忍は上忍、中忍、小忍とランクが分かれ、小忍が昇格する際には試験を受ける。

るための練習のようなものが浮かぶが、岸本が行ったのはストーリーをどう作るか、という文字通りの勉強だった。

「図書館に行って、まず〝ストーリーとは何か〟が書かれている本を探しました。マンガの描きかたの本ではないですよ。そういう本にはだいたい絵のことが中心に書いてあるので。僕が読んだのは小説家や脚本家になるための本でした。ハコ書き[※5]やト書き[※6]、構成のしかたが書いてある。物語には、ある程度基本があるんです。エンタテインメントの基本。本能として、人がおもしろいと思うことっていうのはだいたい決まっている。だから勉強したら、誰でもある程度は描けるはずなんですよ」

本での勉強の後、今度は映画などマンガ以外のエンタテインメント作品を何本もチェックしていった。

「観ながら、この作品のどの部分がおもしろいのかを書き出していく。そうすると、おもしろさの法則が見えてきます」

勉強を元に作ったという、手書きの「虎の巻」を見せてもらった。スケッチブックほどの大きなファイルにカラフルなペンでびっしりと書き込みがしてある。ストーリー作りの基本や自ら発見した法則が、チャート、図などを使って丹念に解説されている。眺めているだけで、何としてもマンガ家としてやっていくのだという強い気持ちが、ダイレクトに伝わってくる。

「僕以外の人がこれを読んだとしても、理解できないと思います。それぞれが自分で勉強して、理解した上で作らないと」

とにかく「基本を学ぶこと」だと、岸本は言う。

「ただ闇雲にネームを描き続けても、基本がわかっていなかったら、いつまでたってもおもしろくはならない。自分1人で考えられることなんて、たかが知れているんですよ。先人たちが培ってきてくれた方法があるのだから、まずそれを勉強した方が早いし、力もつく。感情だけで描くようなことは、僕はしていないかもしれません」

とはいえ、ただ法則通りに作ればおもしろくなるか、といえばもちろんそうではない。

「基本を知った上で、今度は自分の感情を乗せて描くと、よりおもしろいものになる。もちろん感情だけで描いておもしろいものが作れる人もいますが、そういう人は天才なのだと思う」

紙1枚分の文字と、頭の中の絵でネームが完成

岸本のネームに、絵はない。

「昔は絵も入れていたんですけど、今は絵を描いてい

※5　あらすじをシーンごとに分け、各シーンをさらに掘り下げて詳しい内容に書きまとめていくこと。

※6　脚本の中で、セリフ以外の部分のこと。主に登場人物の出入り、演出などを記す。

たら間に合わないので。でも長くやっていると特殊技能が身についてきて、1話分の絵を頭の中にストックできるんです（笑）。原稿用紙が頭の中に19枚あって、その1コマずつに絵も見えている感じですね」

ネームを練る作業も、頭の中で行う。

「絵を動かして、流れを決めていきます。ここが一番絵になるシーンだな、と思ったらいったん流れを止めます。今度は、そのシーンがどのアングルから描かれるとよりかっこいいのか、構図を考えて、カメラの位置を決める。近くで撮るのがいいのか、遠くから撮るのがいいのか……前後のアクションの流れも参考にしながら」

文字だけの1枚の紙と、頭の中の絵。この2つが合わさって岸本のネームとなる。

「担当さんは文字だけのネームを見て絵をイメージしなきゃいけないので大変ですけど。長年やっているのでもう大丈夫らしいです（笑）」

「気持ちいいライン」はアニメーターから学んだ

2002年に「NARUTO―ナルト―」がアニメ化される時、岸本には、どうしても実現したいことがあった。

（写真中・下）パース（遠近法）についてのアシスタント向けの説明書。背景も、パース線とアタリは岸本が入れる。「1コマずつ、ワイドレンズ、望遠レンズどちらで見た絵なのかを決めて、ワイドなら極端なのかゆるやかなのか比率も決めて描く」。背景に「極端なワイドレンズ」を使うと端がグッとゆがんだ迫力のある絵に。

新人時代に作った「虎の巻」。
担当編集者からもらった「君には才能があります」と書かれた手紙もこのファイルに保管。
「アシスタントに見せびらかすこともある（笑）」。

「キャラクターデザインを西尾鉄也(にしおてつや)[※7]さんにお願いしたかった。『ぜひ西尾さんで！』と生まれて初めてというくらい、思いっ切りわがままを言いました（笑）。僕が絵を描く上で、とても尊敬している、あこがれの人なんです。決まった時は、むちゃくちゃうれしかったです。わがまま言った甲斐があった、と思いました」

同業のマンガ家からではなく、アニメーターから影響を受けたというマンガ家は、まだそう多くはないだろう。

「色濃く影響を受けたのは、僕が最初の世代なんじゃないでしょうか。絵って、リアルにきちっと描くことは、わりと誰にでもできると思うんです。でもそれをどんなふうにデフォルメして気持ちいいラインで見せるのか、となるとセンスが必要。アニメーターは、絵を効率的に動かすために少ないラインで表現しなければならないので、被写体を見て『この線は残す、この線は省く』という選択を常にしているんですよ。西尾さんの絵は、少ない線なのに、立体感があるのがすごい」

ほかにもアニメーターの名が、次々とあがった。

『走れメロス』という作品で、アニメーターの沖浦啓之(おきうらひろゆき)[※8]さんの絵を見て衝撃を受けました。これは新しいデフォルメのしかただ！　と。『あしたのジョー2』のアニメーターだった森本晃司(もりもとこうじ)[※9]さんの絵は、体の描きかたが気持ちよくて……止まっているのに動きを感じるような絵なんですよ」

マンガはエンタテインメントの発信基地になっていく

年々、海外で日本マンガの人気が高まりを見せているが、中でも「NARUTO―ナルト―」の人気は突出している。アメリカの読者投票によって決定するクウィール賞グラフィックノベル（コミック）部門を受賞したり、『Newsweek(ニューズウィーク)日本版』で「世界が尊敬する日本人100人」に、主人公のうずまきナルト[※10]が選出されたりしたことも記憶に新しい。

だが、岸本自身の実感は、驚くほど薄い。

「自分でも知らないうちにそういうことになっている、という感じなんです。僕は日本の、部屋の中でただずっと描いているだけなので。もちろん、すごくうれしいんですけどね。賞をもらうなんて、『週刊少年ジャンプ』の『ホップ☆ステップ賞』[※11]佳作をもらった時（1996年）以来だったし（笑）」

けれど、マンガが持つ大きな力については、はっきりと自覚している。

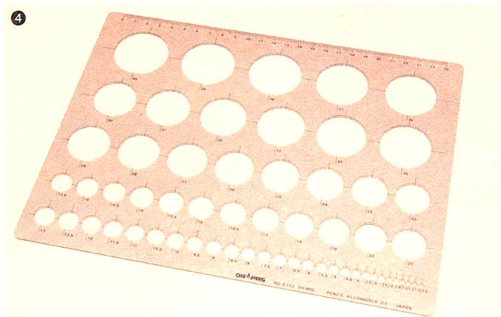
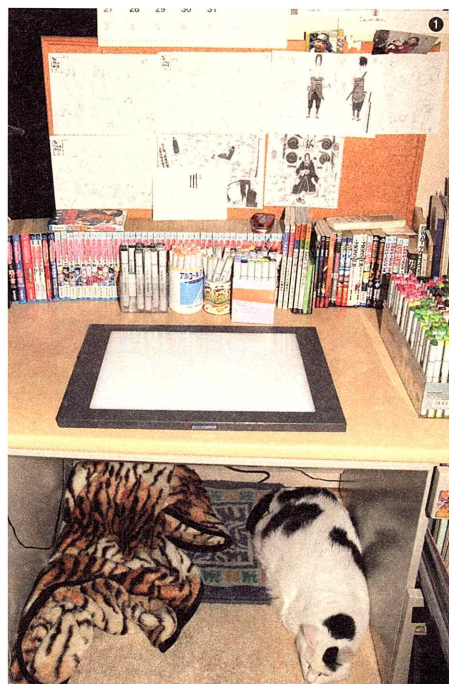
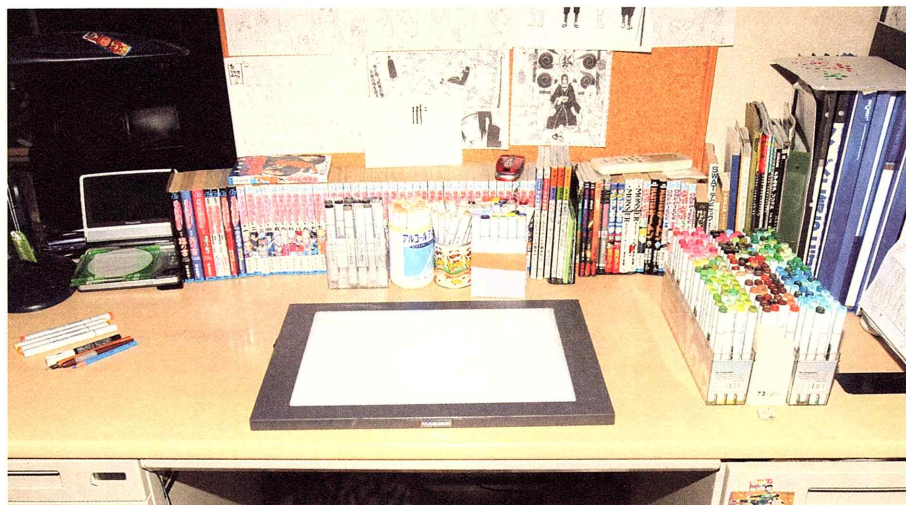
「ハリウッドでもマンガから影響を受けた作品がたくさん出てきているのを見ていると、これからマンガはエンタテインメントの発信基地になっていくのだと

※7　キャラクターデザイナーとしてTVアニメ「NINKU―忍空―」などを手掛けるだけでなく、作画監督、原画などで映画、ゲームなども幅広く手掛けているアニメーター。

※8　アニメーター、アニメーション監督。原画を中心に動画、監督と活躍。リアル志向の絵柄に対する評価は高い。1992年公開のアニメ映画「走れメロス」ではキャラクターデザイン、絵コンテ、作画監督を担当。

※9　アニメーター、アニメーション監督。TVアニメ、劇場版、ミュージックビデオのアニメーションパートなどで活躍。空間を細かく描き上げることに定評がある。1980〜1981年に放映されたTVアニメ「あしたのジョー2」では原画を担当。

※10　九尾の妖狐を体内に宿しており、幼少時代は疎遠にされることもあったが、信頼できる仲間たちと共に成長していく。

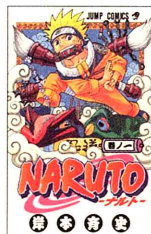
※11　1982〜1996年の14年間にわたって行われた月例新人賞。

❶机の下はホットカーペットとシュウもいて暖かそうな空間に。壁にはあこがれの人である西尾鉄也によるアニメ版「NARUTO―ナルト―」のキャラクター設定資料を飾っている。　❷障子の桟にまで、資料がびっしり貼られている。　❸連載開始から作り続けてきたネームは、封筒に入れて全て仕事場の押し入れにストックしてある。「前のものを取り出して見返すこともあります」。連載当初は、ネームに絵を入れていたことも。　❹丸型定規は、数年前からナルトの術「螺旋丸(らせんがん)」を描く時に使用。「前はフリーハンドで描いていました(笑)」。　❺カラー原稿には『コピック』を使用。　❻インク瓶の下には「倒した時吸い取ってくれるように」と「NARUTO―ナルト―」のタオルが敷かれている。

思う。日本でもどんどんゲーム化されたり、ドラマ化されたりしているので、エンタテインメント業界を目指すならマンガ家になるのが一番いいと思います。マンガ業界で仕事するのは、本当に楽しいんですよ。君もあなたも明日から！　みたいな（笑）」

そして「ただ……ただですねえ」と少々、不敵な笑みを浮かべた。

「『NARUTO—ナルト—』よりおもしろいストーリーとうまい絵を描いてもらいたい。そうすれば絶対人気が出るはずなので。シンプルな話ですよ」

そう簡単には負けないという揺るぎない自信と、強力なライバルが突如現れる可能性を本気で信じる謙虚さ、その両方を感じさせる口調でそう言った。しかし、マンガ家を目指す者にとっては、岸本のいる場所はあまりにも遠く感じられるはずだ。

「いや、自分には無理だ、と判断するのはまだ早い。今、描いて出してみたら、その作品が大ヒット作になるかもしれないんです。自分の才能を信じて、マンガ業界に来てください！　と言いたいです。あ、もちろん『週刊少年ジャンプ』に来るのが一番いいと思いますよ（笑）」

（『週刊少年ジャンプ』2008年22·23合併号で掲載されたものを加筆修正）

岸本斉史
KISHIMOTO MASASHI

●1974年岡山県生まれ。1997年、『赤マルジャンプ』にて「カラクリ」でデビュー。1999年同誌にて「NARUTO—ナルト—」の連載を開始、アニメ化もされた。「真中に街があって、周りに自衛隊の演習場がいっぱいある」（岸本）故郷の風景が、「NARUTO—ナルト—」の舞台「木の葉の里」のモデルになっているという。2006年には『Newsweek日本版』で「世界が尊敬する日本人100人」に、主人公うずまきナルトが選出されるなど海外での人気も高い。「NARUTO—ナルト—」は2009年に連載10周年を迎え、現在も連載中。

素材

西 義之

造形面でも内容面でも必要な「素材」は
日常のそこここに、眠っている。
人間の内面、人間の表情、
そして周囲の信頼できる人からの情報――
西にとっての一番の素材は、〝人間〟だ。

［ムヒョとロージーの魔法律相談事務所］ほか

NISHI YOSHIYUKI

西義之の仕事場は、天窓から自然光がたっぷり入る、明るい部屋。デスクの後ろの白い壁には「ムヒョとロージーの魔法律相談事務所」のカラーイラストが飾られ、かわいらしい雰囲気だ。

ネームは、紙1枚 コマ割りせずに書き出す

仕事机に置かれた電気スタンドのカサには、A3サイズほどの大きめの紙が貼られている。たくさんの文字が書き込まれているほか、小さな紙が重ねて貼ってあったり、図が描いてあったりと設計図のようにも見える。

「これ、ネームなんですよ」

と言われて、驚く。ネームというと、1ページごとにコマ割りをした紙がページ数分あるのが一般的だが、西の場合はこの紙1枚が1話分のネームの役割を果たしているのだという。ネームを作るのは、担当編集者との打ち合わせの翌日。

「担当さんと『ここは盛り上がるところだね』とか話したこと、思いついたことをその場でどんどんメモするんですけど、翌朝になるとだいたい忘れている（笑）。なので翌日にそのメモを見ながら思い出していくんです。さらに打ち合わせでは話さなかった足りない部分が浮かんできたら、改めてメモしてみる。必要な部分をハサミでチョキチョキ切って、前日のメモと併せて1枚の紙に貼りつけていく。そうやって作業を続けているうちに、今度は絶対に描かなくちゃいけないことがドカーンと見えてくるんですよね。大事なセリフなんかも、必ず書き込んでおきます。あとはこまごまと補足して、1枚に仕上げる感じですね」

次の段階ではこの紙を元に、原稿用紙に直接コマを割って下描きをしていく。何ページものネームを描かなくてもすみ、かなりの時間を短縮できる。

目の前に貼っておくのは、見ながら描くためだろうか。

「いえ、原稿用紙に描く段階では、もうほとんど見ないんですよ。まとめながら、だいたい覚えてしまっているので」

怖がりだからこそ 日常的な想像が素材になる

「ムヒョとロージーの魔法律相談事務所」は、霊による犯罪を天才『魔法律家』のムヒョ※1が助手のロージー※2と共に防ぎ、裁くホラーテイストの作品だ。次々と事件を解決する、という作品の性質上、霊的な現象の元になるたくさんの「素材（ネタ）」が必要になってくる。その

※1　本名・六氷透（むひょう・とおる）。魔法律の執行を許可されている『執行人』の資格を史上最年少で得た天才少年。

※2　本名・草野次郎（くさの・じろう）。強気なムヒョに対し、気弱だが心優しい性格の持ち主。

集めかたについて聞きたい。
西の描く霊現象は、大人の目から見てもかなりしっかりと、怖い。映画で言うなら、ハリウッド的な〝恐怖の原因が明確な怖さ〟というよりも、日本的な〝原因がどこかあいまいで、じわじわと迫り来る〟怖さがあるのだ。
「そうかもしれませんね。〝気配〟の描きかたの違いじゃないでしょうか。洋モノと和モノでは、そこがまったく違う。洋モノは突然出てきて驚かせる感じですけど、和モノは、来るとわからせておいて、怖がらせるやりかた。観ている方も『来る、もう絶対来るよ！』ってずっと怖い思いをすることになる（笑）」
やはり日本のホラー映画を日頃から親しむことが素材集めに生かされている――のかと思いきや、
「じつは怖いものは苦手で……」
と意外な発言。
「怖い映画を観に行っても目をつぶっちゃって、ちゃんと観られないんですよ（笑）。それなのに怖いものを描いてしまうのは、どこかであこがれているからなんでしょうね。〝恐怖＝ワクワク〟という思いもある」
では「怖い」素材はどこから集めるのだろう。
「僕自身も体験することがあるし、こういうマンガを描いていると、不思議な相談を受けたりすることもあるんですよねえ（笑）」
恐ろしいような、ホラー好きにとってはうらやましいような話だが、実体験はそう頻繁にできるものではない。
「怖がりだから、日常的に怖いことをよく考えてしまうんです。ここの鏡にちょっと人の顔が映っていたら怖いなとか、あの遠くに見えるポストから目がのぞいていたら嫌だなとか……自分の中に、そうやって集めた怖いもののストックがたくさんある感じです」
外よりも、〝内〟に、素材はある。
「人間の〝思い〟が積み重なって重たくなってくると

作画は主に丸ペンを使用。下描き時とペン入れ時で握った感覚を同じにするために、下描き用シャープペンシル（左）のグリップをはずして丸ペンの軸にもはめている。「まったく同じ勢いで描きたいんです。握りが同じだとペン入れも下描きみたいにめちゃくちゃ速く描けて、手も疲れない」。

人間関係にひずみが出てきて……つついてはいけない場所ができてしまうことって、ありますよね。そういう場所を見つけて、題材にする。あとは、絶対に思い出したくない記憶――自分が他人を傷つけてしまった記憶を元に描いたりもしますね」

傷つけられた記憶ではなく、他人を傷つけて「しまった」記憶――そちらをより恐ろしいと感じ、けれど素材として貪欲に使おうとするところに、西の優しさとプロとしての厳しさが感じられる。

一番の素材はファミレスで見かける「人の顔」

怖さを補強しているのは、霊たちの造形。中でもていねいに描かれた霊の豊かな表情は、読み手の心に怖さだけではなく悲しみなど様々な感情を抱かせる。

「ちょっと不謹慎かもしれないんですけど……人の顔、ってじつは一番の素材なんですよね。ちょっとした瞬間に人が見せる負の表情とか、怒った顔とか、そういうものをキャラに反映させます。喫茶店とかファミレスでネームを考えるのはそういう表情を目撃できるからかもしれませんね。夫に対して妻がめちゃめちゃ冷たい顔をしていたり、さっきまですごい笑顔だった人が相手が立ち去った後に舌打ちをして、その顔が鬼みたいに怖かったり……。人の表情は、とても重要な資料です」

霊だけでなく、ムヒョをはじめとする主要キャラクターたちの造形にも、どこか不気味さや怖さを感じさせる部分があるのもおもしろいところ。

「人を惹きつけるものって、危険だったり、危ういものだったりするんですよね。普通だと思っているものにちょっとだけズレを出すと魅力的なものになると思う。たとえばビコ※3は、帽子をかぶっているから、顔に影ができるでしょう。あれがポイントなんです」

魔法律家が使う道具『魔具』を製作する『魔具師』の少女・ビコ。トレードマークともいえる大きな三角帽子の下にできる暗い影が、かわいらしいはずの少女の顔に、違和感を生じさせる。

「怖いものを描く時でも、完全に変なものではなくて、見たことのあるものなのに何かちょっと変だな……というくらいにしておくほうが、より怖い気がします」

かわいいものは、少女マンガにあり

たっぷりの怖さと共に、街並み、ビコたちがお茶を飲む木の机、などファンタジックでかわいいモチーフ

※3 本名・我孫子優（あびこ・ゆう）。ムヒョとは魔法律学校の同期。『魔具』を作る才能に長けている。

が多数登場するのも特徴的だ。
「かわいいものは、主に小説とか、あと少女マンガからヒントを得て描いています。じつは嫁さんの影響が、すごく大きいんですよ。僕も元々絵本が大好きで、ずっとかわいいものを描きたかったんです。でも少年誌でそういうものは描かない方がいいかな、と出すのを抑えていて。そうしたら嫁さんが『自分の色をなくすのはもったいない』と言って……僕を解放してくれた。今も時々こういう少女マンガがあるよ、とか教えてもらったりしています」
身近にいる信頼できる人からの情報も、素材探しの大きな助けになる。
「彼女がいなかったら、たぶん今の僕はいないし、ムヒョもロージーもいなかったと思います。今は、かわいい部分はこの作品の大事な世界観のひとつだと思って描いています。それに、すごく怖いシーンとかすごくかっこいいシーンにつながるまでの間に、かわいいシーンを入れておくとメリハリがつくんですよ。それで、意識的に入れる場合もありますね」
少女マンガならではの作画方法も、取り入れている。特に顕著なのはロージーの眼だ。アップになる時は黒く塗りつぶすのではなく細かく斜線を描き込み、白い部分を多く残して光を入れた「乙女ちっくな」眼にするのだという。※4
「少年マンガで、眼にカケ（斜線）をこんなにいっぱい入れてキラキラさせることはあまりないと思う（笑）。でもロージーは純粋で、物語の中で自分がどう思っているのかを逐一みんなに伝えるキャラなので」
感情表現しやすい眼を模索した結果、この眼が生まれた。
「ムヒョの方は感情表現をしないキャラなので最初はペタンとした眼にしていたんですが、ロージーの影響を受けて、だんだん乙女ちっくな眼になってきちゃいました（笑）」

重たい部分を描かないなら この話を描く意味はない

連載が進むにつれ、初期の段階では奥に隠されていた作品のテーマが、より前面に出てきた。
「テーマ自体は、最初の頃からずっと変わっていません。一度壊れたものが果たして回復するのか……マイナスをプラスにしていく物語なんです。だからどうしてもちょっと重たい部分とか、すっきりしない部分も出てきてしまうんですよね」
少年マンガで「重たい部分」を描くことには迷いもあったという。
「でも、そこを描かないなら僕がこの話を描く意味

※4 細かく斜線を描きこみ、白い光も入れて、感情表現のしやすい眼に。

がないと思って。抱えていたものが軽くなった時のうれしさ、込み上げてくる気持ちよさを、わかってもらえたらうれしいです。『週刊少年ジャンプ』でこれをやることは絶対にいいんだ！　と思い込むようにして描いています」

心の中にいる、小4の自分に読ませてみる

「ムヒョとロージー」はデビュー後、初めての週刊連載だ。

「今でも思うんです。週刊連載って何だろうって」

今の時点で西にとっての「週刊連載」とは？

「夢と地獄が、背中合わせ（笑）。週刊連載が夢だったし、ずっと描きたかったことが描けるのはすごくうれしいんですけど、思い通りには描けない時の方が多いので……。でも、うまくいった時の快感も、ものすごく大きいんですよね」

その最も大きな快感を得られる瞬間を、こう表現する。

「描いているうちに、目の前の机を通り越して、ムヒョたちのいる世界に入り込んでしまうことがあるんですよ。そうなると、キャラクターの汗の臭いや、息づかいまで聞こえてくる。あの感覚が忘れられないか

下描きの際にはほとんどネームは見ず、頭の中にストックされたものを元に原稿用紙に向かう。「後から見直して『こんなにいいアイデアを入れ忘れてた!』ってあわてることもありますが（笑）」。

らマンガを描いているのかもしれないですね」

意外にも「残酷な話を描いている時」の方が、その状態になることが多いのだという。

「ロージーが『ムヒョ〜！』なんて思い切り泣いているシーンなんかは、完全にあちら側に行ってますね。ぞくぞくしてしまいます」

とはいえ、

「もちろんいい話の時にも入り込みますよ。入り込み過ぎて、人に見せられないくらい、泣きますね。※5 小学生がお母さんに叱られてどこかに閉じ込められた時より激しく泣く（笑）。いい話が描けた時は、描き終わってすぐ担当さんに『僕、やりましたよ！』とか泣きながら電話しちゃったこともあります（笑）」

客観的な視点を保って描くマンガ家もいるが、泣ける話の場合には、こんなふうに自分も泣いてしまうのが西のスタイルだ。

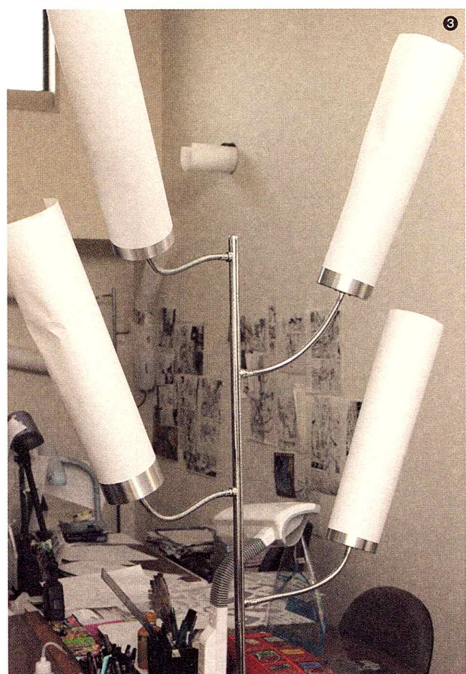
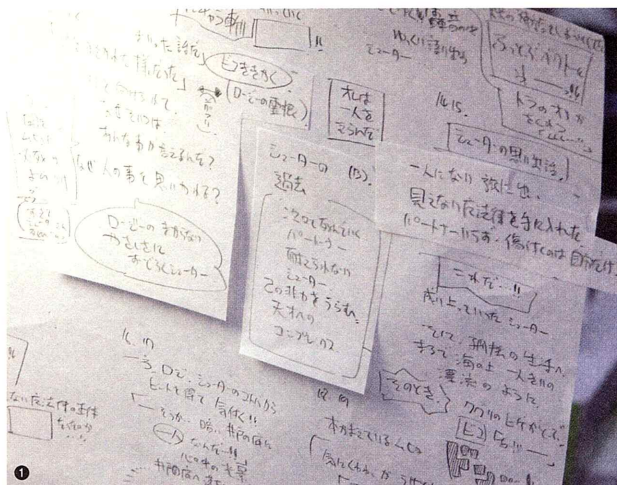
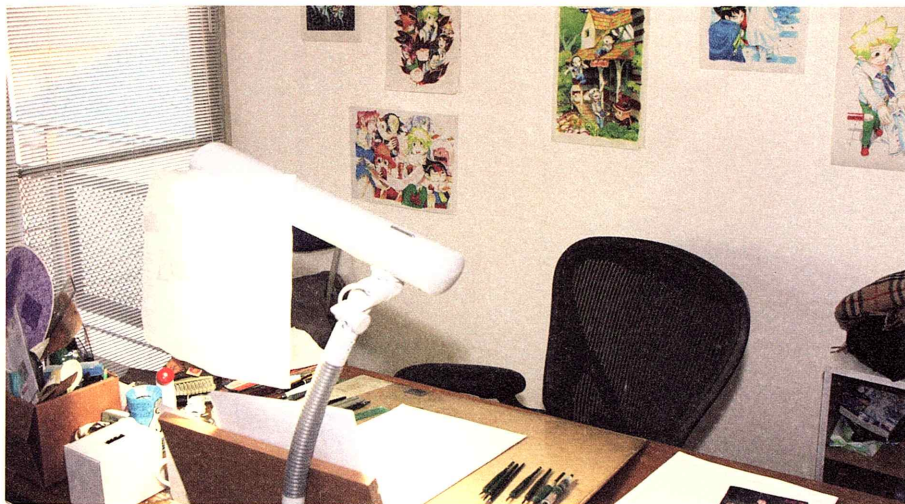
「自分で泣けないマンガを描く人が人を泣かせられるか、と思っているんです。感動できると思ったら、自分を信じてそのまま描き切る。疑ってかかり過ぎないことが大事だと思います。ただ作品に入り込む時と、客観的に見る時と、カチカチとスイッチを切り替えることも大切だと思いますけどね。僕は心の中に、小4の自分を設定しているんですけど、いつもそいつに読ませます。しょっちゅう『わかりづらいよ』とか『つまんないよ』『暗いよ』とか言われてますね（笑）」

夢中になれることが大事

美術大学でテキスタイルデザイン※6を学んだという西。その経験は、マンガ制作にどのように生きているのだろう。

「美大に行きたいというよりも、マンガ家になりた

※5 ロージーと共に号泣しながら描きあげた『エンチュー編』のラスト。

※6 布、織物の意匠、図案。織物や染物の柄などをデザインする。

❶電気スタンドのカサに貼られたネーム。メモを貼りつけ、書き込みをして1枚の紙にまとめていく。 ❷机の上には肩凝り用の薬も。 ❸フロアライトに巻かれているのは、コピー用紙。「このままだと暗くて。紙を巻くと明るくなる(笑)」。 ❹ペン先は何本か同時に使い始めて「次期レギュラーになるペン先を育てていく。同じ箱に入って売っていても、まったくだめなものと先がしなやかでずっと使えるものに分かれていくんですよ」。軸をナイフで削って名前を書く遊び心が。 ❺ホワイトと細筆。

い気持ちの方が先にあったので直接的にはあまり生きてはいないのですが……でも美大に通ったことはよかったと思う。それまではマンガの影響を受けてマンガを描いていた部分があったけど、マンガ以外のものの影響を受けてマンガを描くようになった。大学におもしろいキャラクターがいっぱいいるんですよ（笑）。マンガだけをずっと描いていたら出会えない独特な雰囲気を持った人たちにたくさん会えました」

美大に入る前、予備校に通っている段階では〝持久力〟が培われた、という。

「毎日が訓練でした。次々と難しい課題が出て、描けなければ相手にされない。一生懸命描いても、いい絵を描かなければ、講師から何のコメントももらえない。自分で切磋琢磨するしかない、厳しいところでした。ぎりぎりで這い上がっていった感じです」

まさにマンガの世界のようだが……。

「いえいえ、マンガはもっと厳しいですよ。しかも、マンガは孤独との戦いなんです。しかも超孤独。1人ぼっちで昼も夜も紙とにらめっこ。マンガは1人で夢中になる、なれることが大事だと思います。僕は……1人大好きですから！」

と、むしろ人懐こそうな笑顔で、そう言った。

（『週刊少年ジャンプ』2008年13号で掲載されたものを加筆修正）

西義之
NISHI YOSHIYUKI

●1976年東京都生まれ。「マンガは小学校2年生の時からずっと描いていました」（西）。美術学校の講師を経て、2004年『赤マルジャンプ』にて「ムヒョとロージーの魔法律相談事務所」でデビュー。同年『週刊少年ジャンプ』での読み切りを経て「ムヒョとロージーの魔法律相談事務所」が連載化、3年にわたって連載された。2008年には『赤マルジャンプ』にて「秘蜜のヤミー」、『ジャンプSQ.』にて「四谷先生の大冒険」と読み切りが掲載、2009年には『週刊少年ジャンプ』にて「ぼっけさん」を連載した。

世界観

星野桂

［D.Gray-man］

まるでそこにあるかのように
臨場感たっぷりの「仮想19世紀末」の世界を、
星野はどのように作り込んでいったのか。
ファンタジー作品で、破綻のないように
複雑な要素を組み立てるコツについても聞いた。

HOSHINO KATSURA

吹きぬけのため、開放感のある仕事場。正面窓際が星野の机。壁に沿うようにアシスタントの机が並べられている。フロアの中心にある小さなテーブルの下には大量のお菓子をストック。壁一面に、設定資料のほか「D.Gray-man」のコラージュが。「トイレの中もすごいんですよ(笑)」。夜9時、アシスタントが帰った後は同じマンション内の自室に戻り、作業を続ける。

(左ページ写真)ペン先は主にZEBRAの丸ペンを使用。「以前はGペンも使っていたんですが、線が太くなり過ぎてしまったので丸ペンに。最近は筆圧が弱くなったので逆に線が細くなり過ぎかなと思っているところです」。(2008年取材時当時のものです)

©星野桂/集英社・テレビ東京・電通・TMS

玄関を入るとすぐ目の前にぽっかりと空間が広がり、覗き込むと下の階が一望できる。星野桂の仕事場は、ちょっと秘密基地を思わせる不思議な造りだ。階段にはフィギュアが並べられ、壁にもアシスタント手作りの「D.Gray-man（ディー・グレイマン）」の凝ったコラージュやイラストなどがぎっしり並んでいる。

「私が席をはずしている間に、いつもこうやっていろんなものが貼られてしまうんですよ」と笑う。仕事場の、普段の楽しい様子が伝わってくる。

設定はさかのぼって作っていく

星野に聞くテーマは「世界観」。読んでいるうちにその中に取り込まれてしまいそうに緻密に作り込まれた世界観が「D.Gray-man」の大きな魅力だ。

「自分ではまだまだだと思っているのですが……。でもファンタジーは世界観をきっちり作らないと、読んでいる人が楽しめないのでは、と思って意識はしています」

時代を「仮想19世紀末」にしたのはなぜだろう。

「聞いただけでも何となく蒸気にまみれたような街が浮かぶような気がして。モンスターがいてもいいんじゃない？ というような。近代化もしているけど、レトロなところもある。カソウジュウキュウセイキマツ、って口に出して言った時のゴロがよかったというのもあります（笑）」

連載前から、全体の設定はかなり作り込んであったという。

「大きい設定とストーリーの流れはラストまで決めてありました。B4のルーズリーフにダーッと書き出して」

年表や、絵の入ったイメージボードのようなものを想像するが、「ひたすら文字で」。

「あらすじや、キャラクターの設定、シーンがイメージできそうなセリフが浮かんだら、あとで自分が読んだ時にわかりやすいようにどんどん入れていきました。担当さんが替わった時にはそれを見せながら7時間くらいかけて説明しました。でも死ぬはずだった人が死ななかったりして（笑）、ここまで来るうちに予定とはだいぶ変わってきています」

ファンタジーを描こうとすると、どうしても無理な設定になってしまう、作り込みが甘くなってしまう、という人も多いだろう。「D.Gray-man」では、『イノセンス』※1や『AKUMA』※2といった単体でも複雑な設定が巧みに組み上げられ、破綻なく世界ができあがっている。

この世界を、頭の中で、どんなふうに組み立てていったのだろう。やはり主人公、アレン※3を起点に？

「いえ、主人公からではなくさかのぼるようにしてそれぞれの設定を作っていきました。最初に『AKUMA』というネタが浮かんでいたので、じゃあ主人公はどうして『AKUMA』と戦うのか、どういう背景を持った人なのかを決める。次は『AKUMA』を倒すことのできる唯一の物質があるとして、と『イノセンス』を考え出した。じゃあその『イノセンス』にはどういう因縁があるのか――と順番に考えていく感じですね」

こんなふうにしっかりと理由や意味を考えながらさかのぼって必要なものを作っていけば、破綻せず設定を決められそうだ。

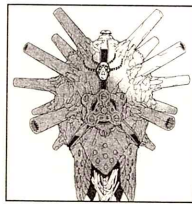
キャラクターに関しても、アレンや敵側のボスである千年伯爵※4などのメインどころだけでなく、サブキャラクターたちにも連載前からしっかりと設定が与えられていた。

「レギュラーメンバーには全員。伯爵のせいだけで戦争が始まったわけではなくて、色々な人たちが色々なところで関係してこういう形になったのよね、というのがやりたかったので。でもそれをきちんと伝えようとしすぎて、どんどん設定が増えてしまったのかも。ちょっと設定の多さに溺れ気味かもしれません（笑）。そろそろあの話も描かなくては！　とあせってしまうことがよくありますね」

物語の表面に出て来ずとも、「D.Gray-man」の背後にある膨大な設定が、平面的でない、重層的な世界観を支えている。設定のアイデアが次々と湧いてくるように見えるが……。

「いえいえ全然です！　乾いて水を含んでいないぞうきんを一生懸命しぼって水を出しているような感じですよ（笑）」

※1　「神の結晶」と呼ばれる不思議な力を帯びた謎の物質。

※2　「魂」と「機械」、「悲劇」を融合して作られた"生きる"悪性兵器。

※3　アレン・ウォーカー。『AKUMA』を退治する『黒の聖職者（クラージマン）・エクソシスト』として千年伯爵らと戦う。

※4　『AKUMA』を製造する敵。世界を終焉に導こうとしている。

みんなの知識を結集して世界を作る

「D.Gray-man」の舞台となるのは、ヨーロッパ風の、でもどこともいえないたたずまいを見せる場所や建物。着想のヒントはどこから得ているのだろう。

「テレビを観ていて気になった場所をメモしておいて、アシスタントさん全員に『資料を見つけたら買ってきて！』とメールを送ったりしますね。それを持ち寄って、ここところを組み合わせたらいいんじゃないか、と話しながらイメージを固めていきます」

意外にも、海外取材などはほとんど行わないという。

「今年の夏に初めてドイツに行ったくらい。私自身は外国にうとい。私の中にある〝妄想の外国〟に、資料やアシスタントさんたちが実際に経験した外国をプラスしていく感じでしょうか。旅行中に撮った写真を持ってきてもらって、ここにこういう建物があったよとか、体験したことを話してもらうとイメージしやすいですね」

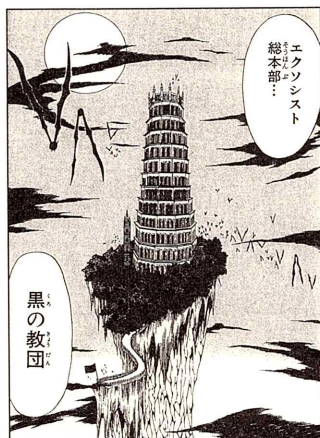
ただ資料を集めたり、自分の経験の範囲で描いたりするのではなく、色々な人の実感を伴ったイメージが混ざっていくことで、リアリティがありつつ見たことのないような場所を作ることができる。

「私だけの知識では、限界がありますからね」

ただ、敵側の行動拠点『ノアの方舟』※5の内部に関しては、はっきりと自身がモデルとして選んだ場所があるのだという。

「一番好きな場所、ギリシャのサントリーニ島がモデルです。水色と白という自分の好きな色だけで染まっている町。2年くらい前に、本屋の前で売っていたカレンダーで偶然見たのが最初だったのですが、すごく惹かれて。現実感がない不思議な場所なんですよね。私の考える楽園は、ここなんです。この明るい場所で千年伯爵が揺り椅子に揺られている、みたいな感じにしたかった」

だが明るく描かれる方舟は、いわば〝敵側〟の場所。一方の〝正義側〟である『黒の教団』※6本部は外観も内観も暗く重々しいビジュアルで、一般的な発想とは真逆のように思える。

「正義側を気持ちのいい場所に置いて、敵側をおどろおどろしい場所に置いてしまうと、善と悪を、はっきり線で区切ってしまうみたいで嫌だったんですよ。『D.Gray-man』では善と悪はあいまいなものにしておきたい。なので、意図的に反対に設定してあります」

※5 ノアの方舟の〝明るい雰囲気の〟内観。

※6 黒の教団の〝重々しい〟外観。

細部こそが世界を強固にする

どのコマを見ても、背景の奥の奥までしっかりと描き込みがしてあるのも特徴的。この世界の空気や匂いまでも伝わってきそうな濃密な画面だ。

「元々はそんなに背景にこだわるタイプではなかったんですが、ファンタジーなので読んでいる人が楽しめるように、意識して描き込むようにはしています。だからといって複雑な形の彫刻を置くとか、床にすごい模様があるとか、そういうところを細かく描き込みたいわけではないんです。あくまで臨場感を出すための描き込みであって絵に凝りたいわけではない」

どんなところに気をつけると臨場感が出るのだろう。

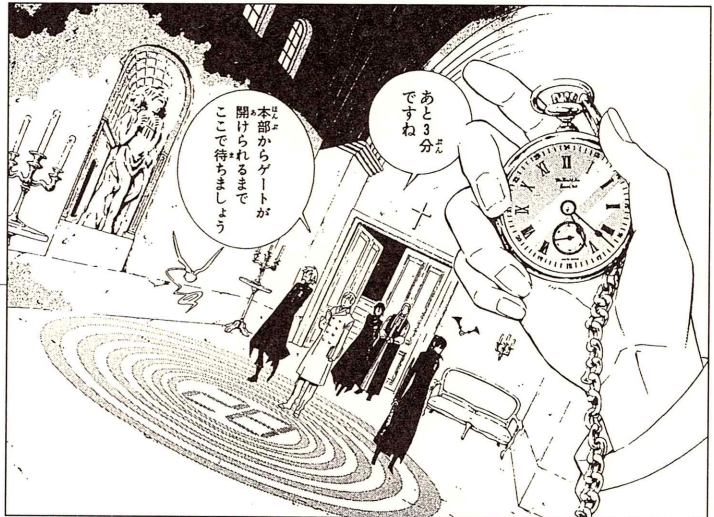
「たとえば、部屋ってよく見ると必ずあちこちに小さい段差がありますよね。部屋の構造を考えて、そういう部分を省かずに描くことが大事なんです。そうすれば平坦にならず、〝リアル〟に感じてもらえると思う。アシスタントさんにはこの壁はへこませてほしいとか、通路をあけて奥行きを出してほしいとか指示を出しています」

構造を正しく描くためには、〝光と影〟を正確に捉えることも重要。

「まず部屋のどこから光が入ってくるかを決めます。そうすると影の位置はこの角のこちら側だな、というように決まっていきます。逆に、もっとベタが入って黒っぽくなった方が絵としてバランスがいいと思ったら、ただどこかを黒く塗るんじゃなくて、部屋の一部にわざと角を作って必然的に影が出て黒くなるような構造にします」

しっかりと部屋の土台ができたところで、「さらに雰囲気を出すために、必要な小物を足していく」。

よく見ると、電話や椅子、時計など時代を感じさせる小物がさりげなく配置されている。資料集めが大変そうだが……。

「大変ですね。19世紀の電話、椅子、トイレなんて、資料写真があったとしてもせいぜい真正面と横から撮ったものくらい。全体の形を捉えるのは難しいんです。だったらもう実物を買ってしまおう！　とインターネ

壁にくぼみ、床に段差をつけ、ソファや燭台などの小物を配置することで、部屋に臨場感が出る。光の入る方向、影の位置も意識。

(写真下)武器の設定は詳細に。試行錯誤の末完成した『新・六幻』設定画。「『暴れん坊将軍』とか時代劇が大好きなんですが、刀に注目していないので作品に全然反映されない(笑)。"能"とか和物が全般的に好きですね」。

ットでアンティークの蛇口を買ったこともあります（笑）。教団の蛇口はそれを使ってるんですよ」

背景の小物のほかにも、各キャラクターが使う武器のひとつひとつにももちろんこだわりが。詳細な指示書きのある設定画が作られ、壁のあちこちに貼られている。最近特にこだわって作ったのは、人気キャラクター神田ユウ※7が使用する刀『六幻』の新バージョン。

「刀って、ツバだけでも何種類もあるんですよ。描きやすさも考えるとあまり複雑なものにするのはよくないのですが『ヒモはこうしたほうがアップにした時にかっこいい』とか『このままだとロマンが足りないんじゃないか』とかみんなで意見を言い合いつつ、何点かの候補を経てやっと決まりました。私はあまり銃とか刀のような武器を描くのは得意ではなくて。男性の方が得意な人が多いですよね。1人男性アシスタントがいるんですが、よく『間違ってます！　これだと偽物って思われます』とか指摘されてます（笑）。私がそうなんですけど、女の人はつい〝何となく〟で簡単に描こうとしてしまう傾向がある気がするので、気をつけています。ファンタジーが浅く見えてしまうのって、そういう部分からなのかもしれませんよね」

たしかに、〝何となく〟な部分を見ると、急にうそっぽい、と冷めてしまうところがあるかもしれない。

「そう！　それが一番怖いんです。だから細かいと

※7　主人公・アレンの味方だが、気が合わず、ケンカばかりしている。美青年で、刀を使う姿に読者人気は高い。

ころをきちんと描くことは重要だと思います」

アレンたちが着ている『団服（だんぷく）』も、細かな調整を繰り返してきた。

「連載が始まって、背景とかストーリーの中に団服を着た人を入れてみたら、世界観との違和感というか、温度差を感じるようになって……。うまく世界に混ざるように変えていきました。最初は絶対に変えないつもりだったんですけど、気がついたら団服も3代目ですね」

こうした細部の積み重ねこそが、世界を強固なものにしていくのだ。

「気持ち悪い」って言われるような絵を描くのが楽しい

その絵柄で多くの読者を引きつけている星野だが、少年マンガ風の絵を描くのは苦手だったのだという。

「幼い頃から少年マンガはそんなに読んでいなくて、アニメばかり見ていたんです。マンガ家になる前はアニメーターをやっていた時期もあって、アニメの絵は描けてもマンガの絵をどう描いていいか、よくわからなかった」

では今のスタイルの絵を、どのように獲得していったのだろう。

「アニメーターって、仕事柄模写ができる人が多いんですよ。私も模写はできたので、最初は色々な人の少年マンガを模写してみました。そうすると『ああ、こういうふうに描いているんだ』っていうのがわかってきた。でもそれはまだ〝自分の絵〟ではないんですよね。描き続けていくうちに引いていて気持ちがいい線があるのに気づいて、自分が好きな絵がどういうものか、わかるようになりました」

「好きな絵」とは？

「人物だったらちょっとブサイクというか……短足で少し太っていて、実際の人間の頭身に近く描いてある絵。描いていて気持ちがいいのは、そういう絵ですね。でも少年マンガでそう描くと生々しくなり過ぎるので、リナリー[※8]の目は大きくしてみたり、アレンもモデルみたいないい体にしてみたり（笑）、なるべくかわいく描くように気をつけています」

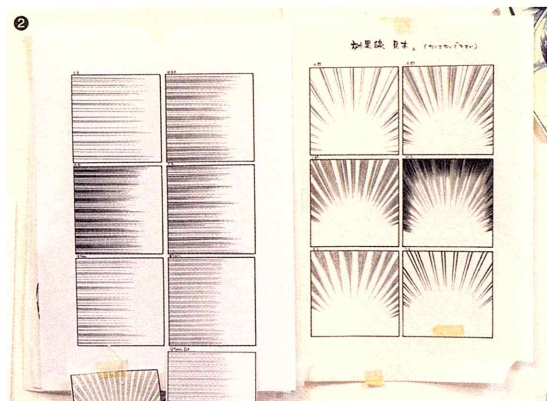
となると、たっぷりと肉がついて美形とは言い難い、千年伯爵は描いていて気持ちのいい絵なのでは？

「伯爵、好きですねぇ。きれいな顔より味のある顔とか、ちょっと気持ち悪いって言われるようなものを描くのは楽しい。だから『AKUMA』も描くのは好きですね。描きながら自分でも『おお、いい感じ』って思うこともある（笑）」

※8　リナリー・リー。主人公・アレンをサポートする心優しきヒロイン。

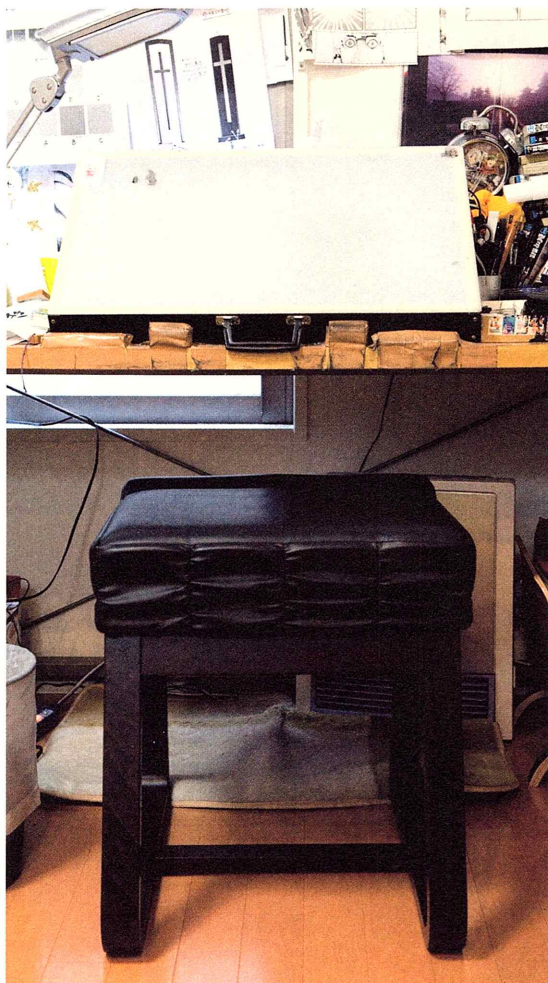
❶

❷ ❸

❹

❶アシスタントの机。それぞれ自分が好きなタレントの写真なども飾って楽しい空間に。 ❷何十種類もある、効果線見本。それぞれに「宮迫」「ウド」「父ちゃんデラックス」ほかお笑いやドラマの役柄などから取ったオリジナルの呼び名がつけられている。 ❸資料用にとインターネットで購入したアンティークの蛇口はずっしりと重い。「もっとおもしろい形のものがあるかなと思っていたんですが、意外と普通でしたね」。 ❹ミリペンは太さに応じて枠線用、描き文字用、と使い分けている。

悲しい話なんだ、ということを忘れずに

連載を重ねていくうちに「D.Gray-man」の物語もますます深まりを見せ、ハードで、悲しいシーンも増えてきた。

「そうなんですよね……。でも読者の方も悲しいことばかりを読みたくはないでしょうし、私自身がしんどくなってくるので『もうだめです、もちません！』って担当さんにもお願いして、たまには楽しいシーンも入れさせてもらうようにしています（笑）。元々描くのも読むのもコメディが多かったのでそちらには行き過ぎないように……『D.Gray-man』は基本的には悲しい話なんだ、ということは忘れないようにしたいと思います」

椅子は腰などに矯正効果のある座りづらい、通称「拷問椅子」をあえて選択。「きちんと座ると太ももがぷるぷるしてくる」。トレース台は起こした状態に固定し、首をなるべく真っ直ぐに保つ。体への負担を軽減する工夫も必須だ。

（『週刊少年ジャンプ』2008年48号で掲載されたものを加筆修正）

星野桂
HOSHINO KATSURA

●1980年滋賀県生まれ。アニメの制作プロダクションでアニメーターとして活動した後、2002年『赤マルジャンプ』にて「zone」（後の連載「D.Gray-man」の下敷きとなった作品）でデビュー。2003年『週刊少年ジャンプ』に読み切り作品「Continue」の掲載を経て、2004年同誌にて「D.Gray-man」の連載を開始、アニメ化もされた。現在、同作を『ジャンプSQ.』にて連載中。特に好きなアニメは映画「メトロポリス」。「監督の大友克洋先生も、原作の手塚治虫先生も大好きで。大好きな2人が作ったアニメなんです」（星野）。

原作

稲垣理一郎

［アイシールド21］

作品の元となるアイデアを、原作者はどう発想し、どう練り上げ、どんな形で作画担当に渡すのか。「リアルとファンタジー」の配合バランス、試合の組み立てかたなど、スポーツマンガ原作ならではのポイントも論理的に解説。

INAGAKI RIICHIRŌ

稲垣理一郎の仕事場には、驚くほどものがない。床はすっきりと片づき、机の上にも大きなパソコンが2台ある以外、ほとんど何も置かれていない。

「作画の道具が必要ないですからね」

「アイシールド21」では、作画は村田雄介が担当し、稲垣は原作のみを担当している。たしかに、そのぶん物は減る。

だがもし作画道具をこの部屋に運び込んだとしても、きっと同じようにクリアな空間が維持できるはずだ。稲垣の熱いながらも整然とした語り口と、システマチックな仕事の方法を聞けば、そのことは容易に想像がつく。

題材・設定は「マンガにしたら」おもしろいかどうか、が重要

稲垣が「原作」＝作品の元となる部分を、どう発想し、連載を続ける中でどう組み立てていくのかを聞いていく。

そもそも、アメリカンフットボールという題材をピックアップしたのも稲垣だった。

「始まりは、やっぱりアメフトが好きだったから。力押しでは絶対に勝てないスポーツなんです。戦術を駆使して攻めるところがいいな、と。でも実際の激突で強いのは、眼鏡をクイクイやるようなインテリじゃなくて、やっぱり筋肉ムキムキの体育会系の選手たち。頭と体、両方が合体して最強になる。そのあたりが、ああこれはマンガにしたらおもしろいかもしれないぞ！　と思いました」

ただ好きだから、ではなく「マンガにしたら」どうなるかを判断できることも、題材選びには必須だ。

元パシリゆえの俊足・主人公のセナ※1や、金髪の「外道」ヒル魔※2、頼れる優しき大男・栗田※3などポジションと性格がうまくかみ合った個性的なキャラクターたちはどのように生み出されたのだろう。

「最初はヒル魔から浮かんだんですよ。主人公が反則するスポーツマンガがあったら、めちゃくちゃおもしろいよなって（笑）。その横に、栗田がいる図が見えた。そこからほかのキャラも詰めていく過程で、セナが出てきた」

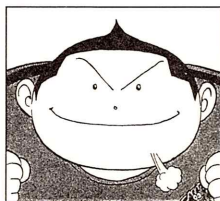
何の知識もなく、いきなりアメフト部に入部させられたセナは、「アメフトを知らない読者の代わりにフィールドに立ってくれる人として必要でした」。

セナを足がすごく速い、という設定にしたのは？

「それはもう単純に〝気持ちよさそう〟だ、ということですね。やっぱりスポーツものには、気持ちよささそうだな、楽しそうだなと感じさせるものがほしい。普通に考えたら、アメフトの花形ポジションはクォータ

※1　小早川瀬那（こばやかわ・せな）。俊足が武器の主人公。ポジションはランニングバック。

※2　蛭魔妖一（ひるま・よういち）。泥門高校アメフト部主将。ポジションはクォーターバック。

※3　栗田良寛（くりた・りょうかん）。ヒル魔と共にアメフト部を支える頼もしき屋台骨。ポジションはセンター。

1. タイトルロゴ　273rd down　×8

沸く東京スタジアム
オオオオオオオオ

フィールドロングショット
モン太にものすごい歓喜攻撃をしてる泥門メンバー
「うおおおおモン太が！」
「タッチダーーーーウン!!」

大喜びの泥門観客席

真田「リコちゃん！」「今まで帝黒から点取ったチームって…」
リコ「はい間違いありません」「今大会初です!!」
べべべべべべ

トーナメント表

2.『そして一』
見上げるセナら

パッ…！
帝黒 35-6 泥門

『この試合』『君らには一点も取らせない』
『帝黒アレキサンダーズが』『完封で制圧する』

『大和くんが100%実現させてきた』『"絶対予告"』
『今ここにッ』『ついに破れる一一一!!!』
ワァアアアアアア
立ちつくす帝黒

大和、目を閉じて汗で笑顔

ーバックなんですよ。だけど、ルールを知らない人にはどこがすごいのかわかりづらい。なので主人公は、思い切り走って相手をかわしてタッチダウンする、というわかりやすくて気持ちのいいことをするランニングバックのポジションに設定しようと思いました」

常に、読者がどう見るかを念頭に置く客観性が、原作には問われるのだ。

演出まで伝えるために、原作は文字ではなくネームで

原作には、色々なスタイルがある。おおまかな設定だけ、ストーリーまで、脚本まで。稲垣の場合はさらにその先、コマ割りを終えたネームまでを手掛ける。

「ここ10年くらいで、少年マンガの演出ってすごく進化してきていますよね。そうなってくると文章でストーリーを書くだけでなく、ページ配分やめくった時のインパクトなどの演出も考えて、ネームまでやってから作画の方に渡す方がいいような気が、僕はしているんです」

稲垣のネームは、構図やキャラクターの動きまでかなりきっちりと入ったもの。

「ほかの作品だったらここまで描き込まないと思います。アメフトにくわしいのは僕なので、村田君にきちんと伝えなくては、と思ってこれくらい描き込むようになりました」

毎週の仕事は、プロット作成から本格的に始まる。

「まず担当さんと打ち合わせの時にメモしたものを見ながら、パソコンで詳細なプロットを作ります。次にそれを見ながらセリフもト書きも入った、劇とか映画と同じような完全なシナリオを仕上げます」

シナリオの文章は細かくセクションに分けられ、ページ番号も入っていて、この時点ですでにページ配分が決まっていることがわかる。

「シナリオを書きながらページ配分とコマ割りまで考えるクセがついてきて、今は全部同時にできるようになりました」

タイトルロゴ　273rd down　×8

沸く東京スタジアム
オオオオオオオオ

フィールドロングショット
モン太にものすごい歓喜攻撃をしてる泥門メンバー
「うおおおおモン太が！」
「タッチダーーーーゥン！！」

大喜びの泥門観客席

真田「リコちゃん！」「今まで帝黒から点取ったチームって…」
リコ「はい間違いありません」「今大会初です！！」
ベベベベベベ

トーナメント表

2.『そして—』
見上げるセナら

パッ…！
帝黒 35-6 泥門

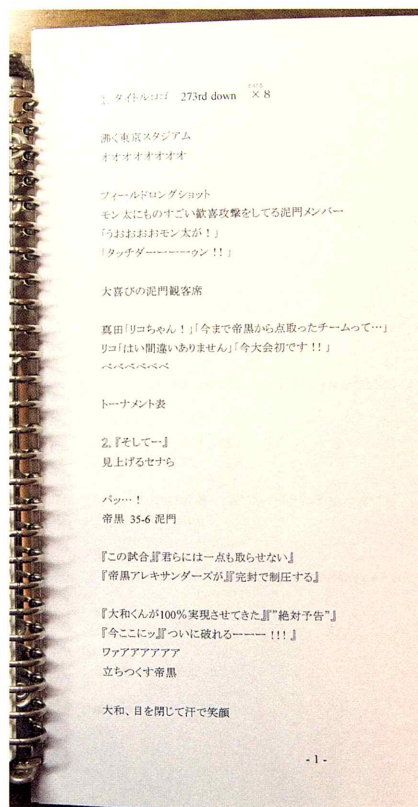
『この試合』『君らには一点も取らせない』
『帝黒アレキサンダーズが』『完封で制圧する』

『大和くんが100%実現させてきた』『"絶対予告"』
『今ここにッ』『ついに破れるーーー！！！』
ワァアアアアアア
立ちつくす帝黒

大和、目を閉じて汗で笑顔

- 1 -

（右ページ写真）
パソコンで作った1話分のシナリオをプリントアウトしたもの。

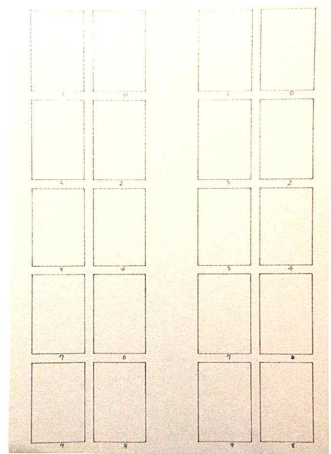
（左ページ写真）シナリオを元にコマ割りをしたネーム。
見比べてみると「オオオオオオオオ」など擬音までシナリオの時点できっちり決まっていることがわかる。
ネームは構図、キャラの表情までしっかりと描き込んでいく。
特にアメフトならではの表現やルールに関しては作画担当の村田に伝わりやすいよう、詳細に描く。

シナリオを書き終える頃には、頭の中で、ネームはできているのだという。

「連載が始まったばかりの時は、まずシナリオを完成させて、それを見ながらページをどう配分してどうコマ割りをしていくかを考えていました。そのやりかただと、詰め込むのに苦労するんですよ。よくやり直していましたね。『シート』を使ってネームの前にページ配分を決めていたこともあります」

と見せてくれた自作のA4のシートには、四角いワクが20個（＝20ページぶん）ずらっと並んでいる。ネームを描き始める前に、この段階でだいたいの配分を決めてしまえば、シナリオが入り切らずに苦労することも少なくなりそうだ。

試合の組み立ては、最初にコンセプトありき

「アイシールド21」の大きな魅力は、ルールを知らなくてもわくわくしてしまう、迫力ある試合の描写だ。スポーツマンガでの試合描写には「いくつかパターンがある」と稲垣は言う。

「詳細に試合を追っていくパターンと、ざっとした流れだけ追ってプレーの細かいところまでは描かないパターン、あとは何をやっているかはまったく描かず

（写真上）シナリオなどをフォルダごとに管理。
（写真下）以前使っていた、ネームの前にページ配分するためのシート。
横並びの2つのワク＝1見開きと考える。

に心理状態だけで持っていくパターン。『アイシールド21』は、詳細に描くパターンなので、1試合ごとに、この時間に何点入って……という試合経過と、ワンプレーごとのフォーメーション図も事前に作っておきます」

1試合につき何枚ものフォーメーション図を作る必要があり、作業内容は膨大なものになるが、これがあればキャラクターがどう動くのかを把握しておくことができ、プレーの整合性がとれる。

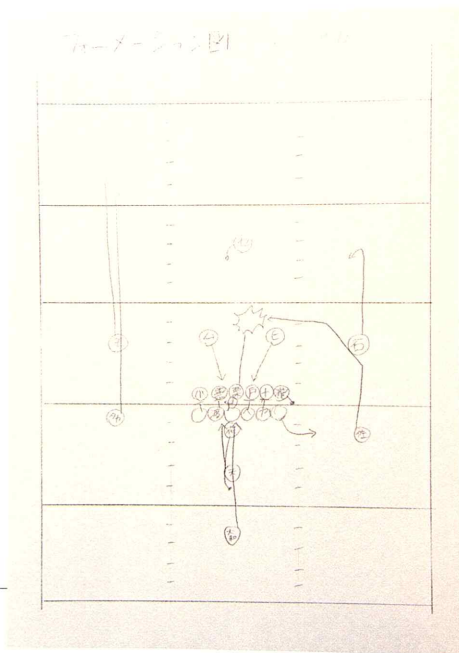
では試合ごとの内容は、どのように決めていくのだろう。

「僕の場合は、今回はこういうプレーを見せよう、という〝試合コンセプト〟が最初に決まっています。それに合わせてフィーチャーするキャラも決まることが多いですね。1試合目では、アメフトではどう点が入るかだけを見せて、次の試合で初めてちゃんとセナの〝ランプレー〟を描いた。ランの次は、モン太※4の加わった試合で〝パス〟を見せる。その後〝ライン〟、〝ディフエンス〟……と、読者の方が興味の湧きにくいものを後の方に持っていきました」

詳細に描くためには、やはり取材にも頻繁に行くのだろうか。

「取材は、連載が始まる前にさんざん行って、さんざんためてあります（笑）。でも必要になれば急きょ行ったりもしますよ」

どうしても描きたいプレーの資料が見つからず、実際にプレーしてもらったこともあったという。

「『キラー・ホーネット』っていう名前をつけたプレーなんですけど。選手が一気にバーッと集まって、また一気に広がっていくっていうトリックプレー。実際のアメフトでも似たようなものがあるんですが、中々いい映像が見つからず、実際にやってもらおう！とある社会人チームに頼み込んだんです。シナリオも作って、映画撮影のようにやりました。コーチの方に、こういう動きで、こうしたいんだということを説明したら、すぐどんな動きかわかってくれて指示も出して

試合中のフォーメーション図。その試合で行われる選手たちの動きを、ワンプレーごとに全てこの図に落とし込んでいく。稲垣が実際にアメリカンフットボールの試合を組み立てる監督のように、作中の試合を俯瞰して組み立てていることがわかる。

※4 雷門太郎（らいもん・たろう）。野球で鍛えたキャッチの実力をアメフトに転向後、開花させる。ポジションはワイドレシーバー。

くれました。選手のみなさんも、けっこう楽しんでくれたみたいでよかったです。普段ならそんなゆるい動きは絶対にしないだろうという、わざとらしい感じになっているのが見ていておもしろかったですね（笑）」

　詳細に試合を描こうとすれば、1試合が連載1回分に収まらず、数回にわたることも出てくる。1回分にどこまで入れて次につなげるかも、原作担当として意識しなければならないところ。

「毎回すごく悩みます。やっぱり1回ごとに『次回が気になるぞ』という終わりかたにしたいので。意味のないところで切ってしまうと『何？　この終わりかた』と思われてしまう。でも試合の展開によっては途中で切る以外にどうしようもないこともあります」

　その場合は「〝人間ドラマ〟に寄せる」。

「キャラクター同士の会話にもっていって次の〝ヒキ〟になるようにして、その回は締めたりします」

スポーツマンガ原作に必要な「リアルさ」とは

　プレーの緻密な組み立てによってアメフトのリアリティをぞんぶんに感じさせつつ、マンガならではのおもしろさにも満ちているのが、「アイシールド21」のすごいところ。

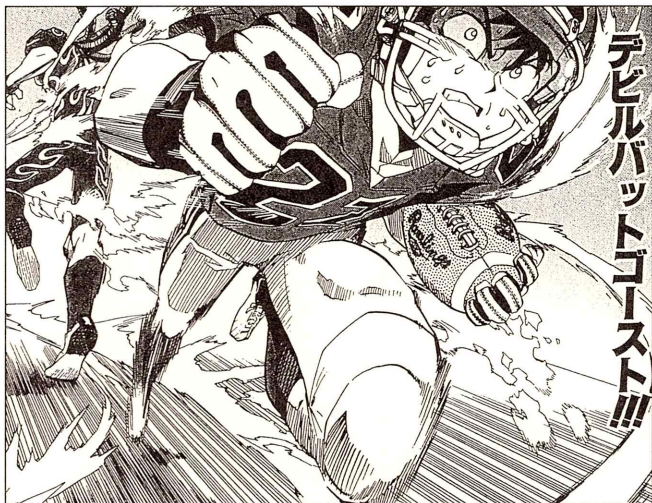
「スポーツマンガを作る時は、リアルとファンタジーの配合バランスを、まず決める必要があると思うんです。新生チームは必ず負けるような現実的な作品なら、リアル100％のファンタジー0％。ボールがゴールを突き破って壁にめり込んだりする迫力ある世界観は、リアル30％くらいかな？　宇宙や魔界に行くのは、さすがにリアル0％でしょう。これは善し悪しじゃなく、マンガの〝タイプ〟の問題です」

　では「アイシールド21」の場合は？

「リアル40％、ファンタジー60％くらいでいこう、と連載開始前に村田君と話し合って決めました。そこは最後までブレてはいけないところなので。セナが、最初はまじめに特訓していたのに、最後は空を飛んでビームを出すようになるのはまずい（笑）。フィールドの中では、基本的にうそは描かない。でもフィールドの外では超能力さえ使わなければスーパーファンタジーでもいいだろう、と（笑）」

　リアルな部分であるフィールド内を描く時に、特に気をつけていることがある。

「演出の限りを尽くして、ド派手に見せること。実在するプレーをただそのまま描いたら、とても地味なものになってしまいます。物理としてあり得る、というラインをぎりぎり綱渡りしている感じですかね（笑）。たとえばセナの『デビルバットゴースト』※5はクロスオー

※5　セナらが得意とする技。まるで幽霊のように守備をすりぬけるランニングから命名された。

バーステップ[※6]という基本技術のひとつなんです。でもそれが超高速だから分身しているように見える、というふうに派手に演出するわけです。これはうそだろう！　とツッコめる場所っていうのはいっぱいあると思うんですよ。でも全部に『こういう理由で、こういう現象が起きたんだ』と一応理屈らしきものは考えてあるので、それらしく解説はできるかと（笑）。キックをしたらボールが急激に曲がって点が入る、とかだったら『風の向きを計算に入れていたからなのだ！』とか。絶対ないとはいえないですよね。そこまでは、僕の中ではありなんです（笑）」

話が進み、ルールが浸透してきたとしても、基本的にはアメフトを知らない人が読んでおもしろいものを、という前提は変わらない。

「得点シーンがすごく地味でわかりにくい、というのもアメフトの特徴ですよね。野球やサッカーは点が入った時にわかりやすいじゃないですか。アメフトはただ走り込むだけ、という点の入りかたがありますからね」

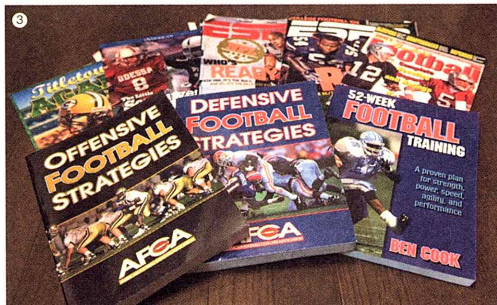
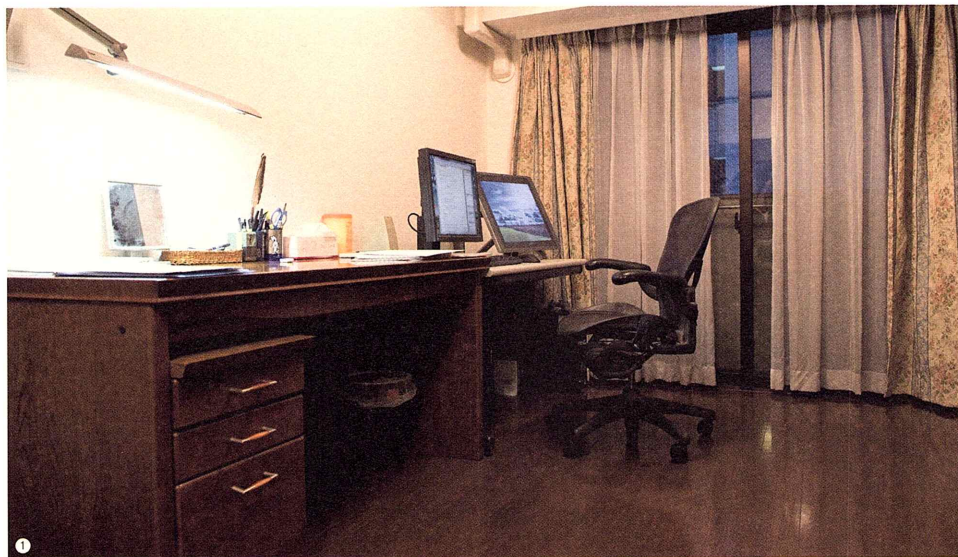
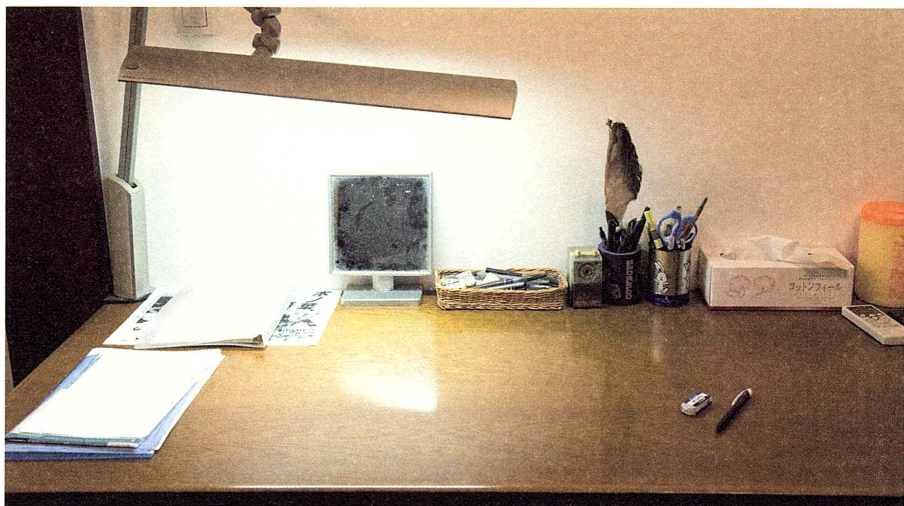
そこで、村田と話し合って、連載の途中からある工夫を施した。

「フィールドのエンドゾーン[※7]に色をつけることにしたんですよ。実際はＮＦＬ[※8]のように大規模な試合以外ではあり得ないことなんですけど、〝ここに入れば得点なんだ〟ということがある程度わかるようにしたかった。そういう細かいことは、挙げてったらキリがないくらいやっていますね」

ただリアルなのでも、ただ荒唐無稽なのでもないおもしろさは、こうした演出の積み重ねでできあがるのだ。

※6　相手を抜き去る際に使用する、急激な方向転換技術。

※7　フィールドの両端にある。相手のエンドゾーン内にボールを持ち運んだり、そこでパスを受ければ得点になる。

※8　アメリカで行われているアメリカンフットボールのプロリーグ。優勝決定戦の「スーパーボウル」は国中が注目するほどの一大イベント。

❶縦に2部屋がつながった仕事場。奥が稲垣の仕事スペースで、手前は打ち合わせスペース。床に電灯の光が映り込むほどピカピカの床。 ❷アメリカ勢のキャラクター設定。稲垣のアイデアに作画担当・村田の味つけと作画テクニックが加わって、生き生きとしたキャラクターが完成する。 ❸日本では手に入りにくいアメフトの資料は、取材で行ったアメリカで入手。オフェンス、ディフェンスに分けて戦術が書かれている。 ❹棚の中も管理が行き届いている。❺使い込んだ鉛筆削りと羽ぼうきがクールな部屋にやわらかいニュアンスを与える。

実際にアメフトを始める人がいることが、醍醐味です

元々日本ではあまり知られていなかったアメリカンフットボールというスポーツ。それが今では「アイシールド21」の影響で多くの人から注目を集め、競技人口も増えている。この状況を、稲垣はどう思っているのだろう。

「読者の方のブログとかで『21番のユニホームをもらって大喜びする息子』みたいな写真を見たり、公園で『悪魔（デビル）の○○パス！』なんて叫びながらアメフトボールを投げている子どもがいるのを見たりすると、すごくうれしいですね。小学生は『アイシールド21』を読んでいるから大人よりアメフトのルールを知っている、という話もよく聞きます」

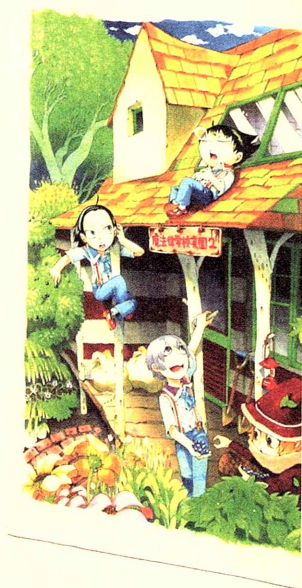
現実世界において、読者と扱う題材との橋渡しを軽やかに行えるのが、マンガならではの力であり、「アイシールド21」の力だ。

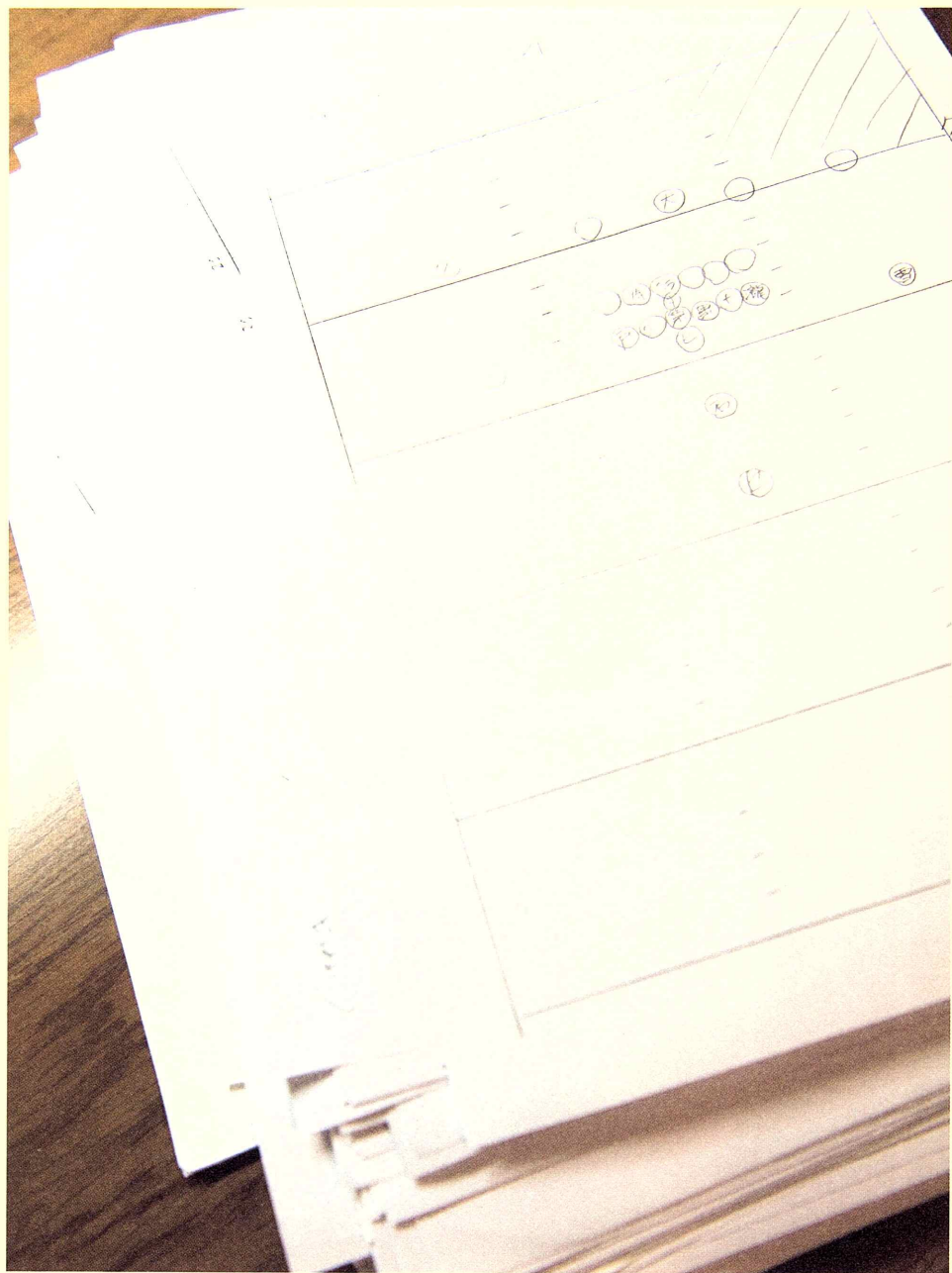
「『SLAM DUNK（スラムダンク）』を読んでバスケを始めた人がたくさんいたように、『アイシールド21』を読んでアメフトを始めたという人もいると思う。読んだ人がやりたいと思ってくれて、実際にやることができる。僕は、それが、スポーツマンガを作る上での、一番の醍醐味だと思っています」

（『週刊少年ジャンプ』2008年44号で掲載されたものを加筆修正）

稲垣理一郎
INAGAKI RIICHIRŌ

●1976年東京都生まれ。2001年『週刊少年ジャンプ』の新人賞「ストーリーキング　ネーム部門」にて「アイシールド21」のネームが「キング」を受賞、2002年作画の村田雄介と共に『週刊少年ジャンプ』にて同作の連載を開始、7年に及ぶ連載となった。アニメ化もされ、日本に根づいていなかったアメリカンフットボールが多くの人に知られるきっかけを作った。「今思うと、泥門（主人公の所属する「泥門デビルバッツ」）にも1人くらいイケメンキャラがいてもおもしろかった。僕がイケメンは羨ましくて嫌いだから、入れなかったのかも（笑）」（稲垣）。

仕事机の前面の壁には
アニメ版「NARUTO—ナルト—」のキャラクター設定資料を飾る。
キャラクターデザインを手がけたのは、あこがれの人・西尾鉄也。

仕事机の後ろの真っ白な壁に、
「ムヒョとロージーの魔法律相談事務所」カラーイラストが映える。

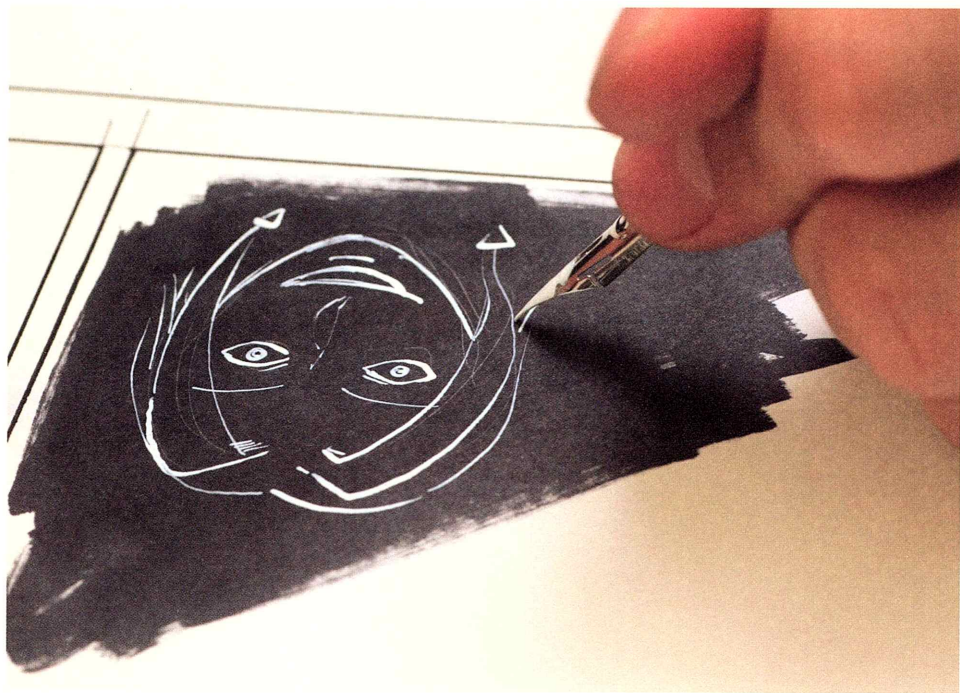
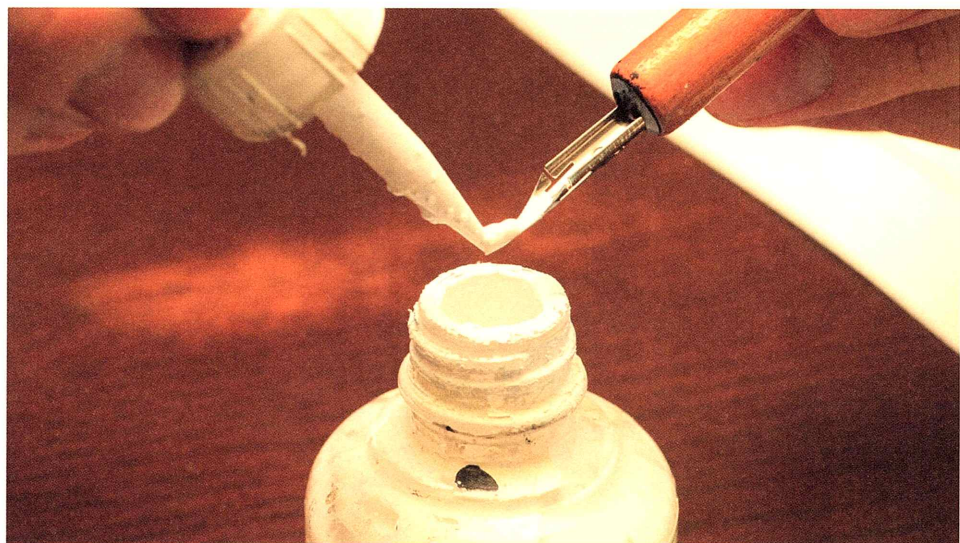
一見ピアノの椅子のような「拷問椅子」は腰への負担を軽減するため。
正しく座ると矯正効果がある。

ワンプレーごとの選手たちの動きを描いたフォーメーション図。
膨大な量になるが、全試合分を保存してある。

オリジナリティ

松井優征

［魔人探偵脳噛ネウロ］

イマジネーションがそのまま注ぎ込まれたような
奇矯なキャラクターの造形と、「カキフライは美しい」など
独特なものの見かたで異彩を放つ、松井の作品。
クリエイターに必要不可欠な「オリジナリティ」を、
どう獲得し、どう作品に反映してきたのか。

MATSUI YUSEI

「個人的に、けっこういいと思ってます」という黒地に白い線を描く方法を披露。「カラーインクのホワイトをしばらく置いて沈殿させ、上澄みを捨てると濃い液ができる。それをペン先に垂らして使います」。こうすると、黒が透けることなく「ほぼ普段のつけペンと同じクオリティで線が描けます」。ベタ塗りは、墨汁や筆ペンではなく油性ペンで行う。

「魔人探偵脳噛ネウロ」連載開始と同時に中古で買ったという木の机。高校時代から愛用しているという色のはげたペン軸。

「ほんと、写真映えしないものばかりで申しわけないです」

と松井優征は笑うが、使い込まれた道具の数々が、仕事場を味わいのある雰囲気にしている。

机の上でひときわ目を引くのは、コカ・コーラの空き瓶に入った、たくさんのペン先。

「使い終わったペン先は、空き瓶の中にぽいぽい入れていくんです。連載1年目ぐらいからこの瓶に入れているんですけど、何かこう自分がやってきた時間をそのまま表わしている感じがするんですよ」

ペン先の数が、そのまま努力してきた時間の量になる。

「微妙にキラキラしているし、ちょっといいかなって思っています」

自分にしか描けないものがある、という自負さえあれば

「魔人探偵脳噛ネウロ」は、「謎」を食べて生きる魔人・脳噛ネウロ※1が脳髄の空腹を満たすため人間界に降り立ち、女子高生・弥子※2を探偵に仕立て謎を探させる、というストーリー。

何よりも魅力的なのは、松井のイマジネーションがそのまま注ぎ込まれたような〝奇矯〟とさえいえるオリジナリティあふれる画面。クリエイターにとって必要不可欠といえるこの「オリジナリティ」を、どう獲得し、作品に反映しているのかについて聞いてみたい。

やはり、松井自身も「オリジナリティ」に関しては強い思いがあるようだ。

「技術がしっかりある人は、そのまま王道を行った方が良いと思うのですが、自分のように見栄えのする才能を持たない人間には、違った武器が必要になってきます。多くの人が得意とする人間や現実物の絵で評価の低い自分は、それに追いつこうとするより、まずはそれ以外の絵に力を入れるところから始めようと。たとえみんなと価値観が違っていても、〝自分にしか

※1 「謎」を解いた時に放出されるエネルギーが主食。魔界の「謎」を食いつくし地上にやってきた主人公。

※2 桂木弥子（かつらぎ・やこ）。ネウロと出会ってから探偵役を演じるようになった女子高生。じつは食いしんぼう。

長年の使用で元の色がはげたペン軸。Gペン、丸ペンそれぞれ「長く使ってヘタれたやつと元気なやつの2種類」を使い分ける。「ヘタれたやつの方がひっかかりがなくてラクに描けます」。

描けないもの〟があるのだ、という自負さえあれば、何とかやっていけると思います」

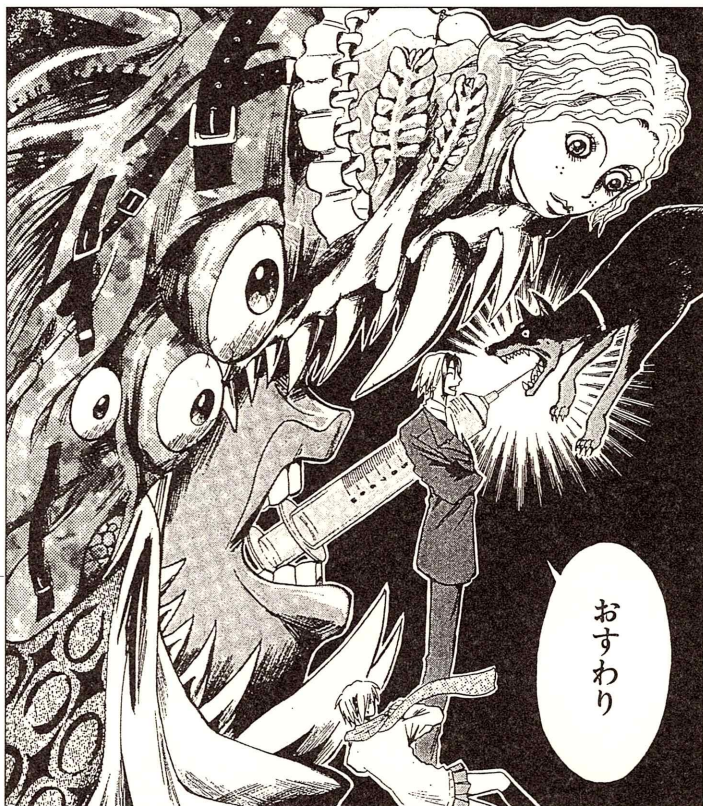
その「自分にしか描けないもの」を見極めることが、何よりも難しいことのように思えるのだが……。

「もちろん自分も、全然見つけられない時期が長かったですよ。もうちょっとで完全に自信をなくす、というところまで行ってしまったこともありましたし。『ネウロ』で、もうこれでだめなら最後だ、と思ってありとあらゆる要素を入れていくよう心がけるようになってから、やっと少し見えてきたように思います」

実在のもの同士を混ぜて、自分だけのかっこいいものを作る

作画の際、松井がよく取り入れるという手法は〝コラージュ〟。

「実際にあるもの同士を組み合わせる手法です。それでかっこいいものが生まれることは多い。もちろん、そのまま使うわけではなくて、色々なものを混ぜながら、自分オリジナルのイメージを作っていくんです。日頃、目にしておもしろいとか、美しいとか感じたものとか人を、自分の中から掘り返してきて組み合わせたりもよくします」

「ネウロ」で見せる絵のタッチは、イラストというよりも絵画的なものも多い。美術への造詣の深さを感じさせるが、元々は「美術的な素養はまったくなかった」のだという。

「でも『ネウロ』の雰囲気には必要だと思って、画家の絵を見るようになりました。そうするうちに興味が

イマジネーションがそのまま形になったような不気味で美しいコマ。トーンを駆使することで絵画的でありマンガ的でもある独特な表現が可能に。

いっぱい湧いてきて。このマンガを描いていなければ絵をたくさん見たり調べたりすることはなかったはずなので、すごく良かったと思います」

　最近、特に気になる画家の1人が、鴨居玲※3。

「テレビで見たんですけど、すごく顔を描くことへのこだわりがある方だったみたいです。あとは、石原豪人※4。江戸川乱歩の『少年探偵団』※5の挿絵をやっていた方です。ダイレクトにこの方の絵を自分の絵に生かしたことはないですが、ポリシーにはすごく共感をおぼえていて」

　そのポリシーとは？

「とりあえずエロくグロく（笑）、かつユーモアやかわいらしさも残す、という感じでしょうか」

緻密な絵を、素早く仕上げる秘密は

　しかし、オリジナルな絵を究めようとした場合、原稿にかける労力もかなりのものになる。

「変な絵が多いですからね（笑）。実在しないものを描かなくてはいけなくなるので、アシスタントさんに任せられる部分が少ないんです。実際にあるものは、資料を渡して同じように描いてもらえばいいですが、実在しないものはイメージを伝えることが難しいのでどうしても自分で描く部分が増えます」

　しかし週刊連載を続ける中では、スピードも要求される。

「なので、アシスタントさんに作業してもらう時間を、できるだけ短縮するようにしています。全てのコマにしっかり背景を入れてもらう先生もいらっしゃると思いますが、自分はしっかりした背景は1ページに1～2コマあればいいと思っていて。じつはトーン1枚をべたっと貼ってあるだけ、みたいなコマも1ページの中にいくつか混ぜてあるんです」

　言われてみると、たしかに背景代わりにトーンを使って仕上げたコマもあるが、すぐには気がつかない。

「気がつかれないように……手抜きに見えないように、混ぜていますので（笑）」

　限られた時間の中で、より自分のイメージに近く仕上げるテクニックだ。

美しいものは、日常にある 見ようと努力することが大事

　仕事場の本棚には、画集と並んで、たくさんの図鑑が並ぶ。資料用かと思いきや「図鑑が大好きなんですよ」。

「特にこの食材図鑑は当たりでした。あらゆる食材

※3　洋画家。ヨーロッパ古典の代表格、ゴヤやクールベなどに通ずる画風で人気を博す。1985年57歳で急逝。

※4　学年誌、少年雑誌、少女雑誌を中心に挿絵作家として活躍。怪人、幽霊、怪奇現象などを描いた。1998年他界。

※5　江戸川乱歩による少年探偵小説シリーズ。映画やテレビドラマにもなった。

が網羅してあって……調理法から原産地から、全部書いてあって見ているだけでおもしろい。僕もいつか、図鑑の描き手になってみたい、という願望もあります。写実的な図鑑であっても、描き手の絵柄やポリシーというのは隠せないものなんです。そこがまたおもしろい」

松井にとっては、図鑑は使うものではなく、鑑賞すべきもののひとつなのだ。

そんな独特なものの見かたが、作中にも随所に顔を出す。たとえば、弥子が「弾丸のような美しいこのフォルム」と形容したのは、なんとカキフライ。※6

「カキフライは、いいですよね。もう、美しいじゃないですか！　しかも味もすばらしいですし」

カキフライが「美しい」というのは、かなり独特の解釈。我々が見ているのと同じごく普通の日常の中に、松井は違うものを見ているのだろうか。

「なるべく普段から常に違った目線で物事を見ようと努力はしています。力を抜いていると人と同じところに行ってしまうので」

「見ている」のではなく、「見ようと努力」してこそ、オリジナルなものの見かたができるようになるのだ。

「でも最近は1周しかけて、逆に普通のものを美しいとかおもしろいとか思うようになりました（笑）」

「普通の人」を追求することでオリジナルなキャラが生まれる

キャラクター陣も、かなり個性的だ。主人公のはずのネウロは「どちらかといえば〝悪〟です」。人間の謎がほしいだけで、決して親切心や優しい心から犯罪者との対決をかって出るわけではない。

「基本的に〝ネウロ対人間〟という構図なんですよ。人間が、いかにネウロに立ち向かっていくか、という。弥子は弥子でネウロに対抗しようとしていますし。結果的には、ネウロは人間にとっていいことをしている、ということにはなるんですけど、あくまでも結果的には、です」

弥子もかわいらしい外見に似合わぬ打たれ強さ、しぶとさを感じさせ、マンガのヒロイン像としては、かなり異色。

「男性が理想とする女性キャラとか、女性が理想とする男性キャラはわざとらしくなってしまうので、なるべく避けるようにしています。普通にいる人たちにしたいというか……」

マンガにおける個性的なキャラクターではなく、自分の考える普通の人を追求していくことが、逆にオリジナリティを発揮することになる。

※6　「美しい」カキフライ。思わず頷く、説得力のある絵。

※7　魔界探偵事務所の秘書。事務所の壁に埋まっている死体。「美少女」とのこと。

キャラクターの行動や、リアクションにも常に気を配っている。

「そこにはリアリティを追求したい。大げさな表現を使ったり、脚色し過ぎたりするのは嫌なんですよ。必ずその時置かれている環境とか性格に応じた行動の理由があるはずなので、それに従って描きたいんです。こういう性格で、こういう能力を持っていて、こういう状況に置かれたとしたら、自分はいったい何をするか、ということを考えた上で描きます」

このキャラクターは何をするか、ではなく「自分」は何をするか、なのだ。

「自分のこととして考えます。まあキャラクターのモデルはほとんど……7割くらいは自分ですしね。もちろん犯人もです」

キャラクターを作る際、ほかに気をつけていることは？

「特に犯人とか、怖いタイプのキャラに関してなんですけど、完全に怖いのではなくて、どこかにかわいいところを作るようにしています。〝おもしろ怖い〟もしくは〝怖かわいい〟がコンセプトです」

怖かわいいキャラクターの1人として大人気なのが、あかねちゃん。[※7] 探偵事務所の壁から出ているおさげ髪だけの、不思議なキャラクターだ。

「担当さんに『かわいいキャラを作ろう』と言われて

ネームの段階では絵はほとんど入らず、コマ割りとセリフのみ。担当編集者いわく「絵は想像で補いますが、できあがったものを見て『こんなヤバイ絵が入るとは!』と驚くことも」。

ピーンと思いついたんです。結局『かわいくないじゃん』と言われてしまったんですが、自分にとってはすごく助かるキャラなんですよ。一番いいのは、いてもいなくてもいい、というところ。あかねちゃんがもし人間だったら事務所のシーンでは毎回描かないと不自然ですけど、おさげだけの存在だから、描かれていなくても気にならない。でも彼女が出たいと思った時には好きに出てきてもらえる、というこちらの一方的な都合で登場させることができるキャラ。顔はないですけど、プンプンマークとハート、音符をおさげの周りに描けば、それだけで感情表現できるのもいい。よくできたキャラだと思います（笑）」

描きたいのは「推理」ではない テーマは人間の成長

タイトルに「魔人探偵」とついてはいるものの、「この作品は推理物ではない」と松井は連載当初から言ってきた。

「推理物は読むのも描くのも苦手です。連載を始める前は、探偵の話にするか、ネウロが恋のキューピッド役の恋愛の話にするか迷っていたくらいですから（笑）。〝謎を喰う〟という設定のために、トリックが必要だから入れているだけというか……。推理のシーンって読んでいてまどろっこしいじゃないですか。なので、自分は推理が進んでいるはじっこで別のキャラがギャグをやるとか、小ネタを仕込みまくります。推理シーンを読み飛ばしても、おもしろいと思ってもらえるのが理想。とにかく読んでいて退屈な時間はなるべく作りたくない」

描きたいことは、別にある。

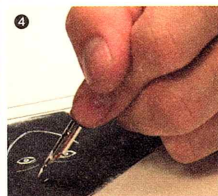
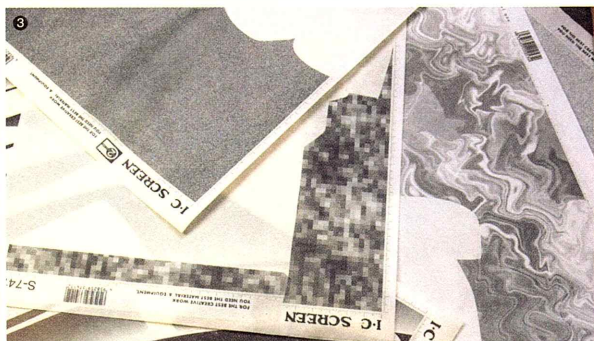
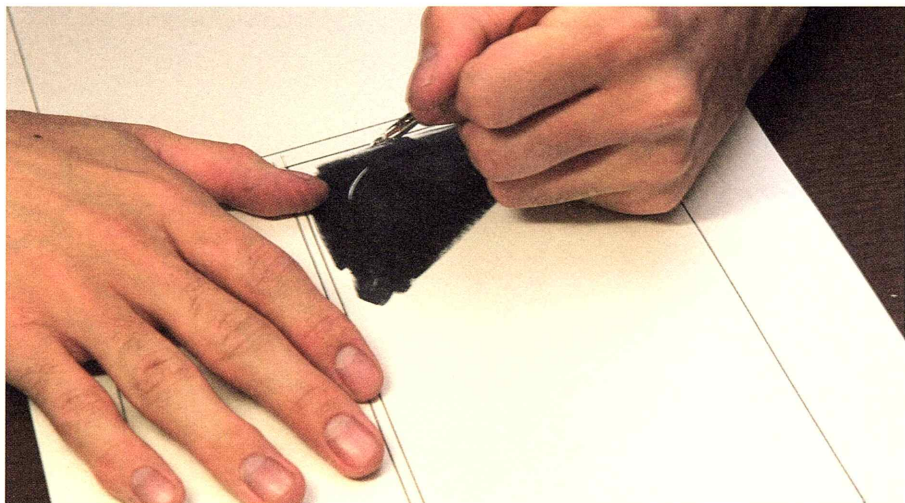
「人間を掘り下げていきたい。中心的なテーマは、〝人間の成長〟です」

キャラクターたちの内面に踏み込んだ描写も、どんどん増えた。

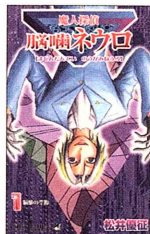
「これまではネウロ対人間という構図の中で、成長する人間を描いてきたんですが、シックス※8とネウロの戦いに巻き込まれる中で、周囲の人間がどう成長するか、を描こうと思っています」

そして、このシックスの描きかたがやはり松井らしい。いわゆる敵キャラクターとはずいぶん違うのだ。

「最近の創作物に出てくる〝悪〟を見ていて思うところがありまして。シックスは僕なりのアンチテーゼです。〝純粋に読者に嫌ってもらうための存在〟として描いています。だから同情したくなるようなエピソード、過去話はいっさい出てきません（笑）。昔の童話に出てくるような悪魔をイメージしているので、嫌われれば嫌われるほど彼の本領発揮だと思います」

※8 武器商人の顔を持つ、「絶対悪」と呼ばれる犯罪者。全人類の支配をかけてネウロと対立する。

❶使用中の道具。左手奥が、これまで使ってきたペン先の入った瓶。カラー原稿には「カラーインクを使っていたこともあったんですが、うまくやるにはもうちょっと技術が必要かなと思って、今は『コピック』を使っています」。　❷❸複雑な表現のために欠かせないトーンは専用の引き出しにぎっしり入っている。1コマで何種類ものトーンを組み合わせて使う。棚の奥に少し見えているのは、図鑑や画集などの大量の資料。　❹ネウロの顔を即興で描いてくれた。　❺歯ブラシは墨汁やホワイトをつけてはじいて、しぶきの表現に。

止まらないでいれば、いつか行きたい場所に行ける

「ネウロのことを、担当さんに『これだけのキャラに会えることは滅多にないよ』と言われたことがあるんです。たしかにそうだな、と自分も思っています」
と話す通り、松井にはこの作品への熱い気持ちも、自信もある。だが、「まだ羽ばたきが足りない気がする」と冷静な評価をくだした。
「自分もまだまだですが、下の世代の人たちにもっとたくさん『週刊少年ジャンプ』で活躍してほしい、という思いもあります。そのためにも、自分たちの世代がもっと頑張って大きく盛り上がらないといけないんじゃないかと、責任を感じています。今後はちょっと王道的なものにも挑戦したい。もうひとつ体があれば、今、同時にもう1本別のマンガを連載したいくらいです」
と、パワフルに意気込みを語る。
「とにかく、止まらずに描き続けることを大事に。止まらないでいれば、いつかは行きたい場所に行けるのではないかと思っています」

（『週刊少年ジャンプ』2008年18号で掲載されたものを加筆修正）

松井優征
MATSUI YUSEI

●1979年埼玉県生まれ。2001年『週刊少年ジャンプ』の「天下一漫画賞」にて「ラビングデッド」が審査員特別賞を受賞。2004年『週刊少年ジャンプ』にて「魔人探偵脳噛ネウロ」でデビュー、2005年から同誌にて同作を連載。約4年にわたって連載された。「連載前に、ネウロが“変態の検死官”という設定も考えたことがありました。そうすると“変態(検死官)VS.変態(犯人)”という戦いになってしまって少年には絶対に見せられないので、やめました(笑)」(松井)。2009年には『ジャンプSQ.』に読み切り「離婚調停」が掲載された。

キャラクター
久保帯人
何だてめえは…!?
［BLEACH］ほか
主人公だけでなく、敵キャラクターさえも
魅力的に描いてみせる、久保帯人。
キャラクターデザインは「頭のネジをゆるめて」行い、
性格は「必ず良いところを見つけて」描く、と言う。
〝一発描き〟ネーム作成法など驚きのテクニックも。

KUBO TITE

（切抜き写真）「きれいかどうかで選んだ」おしゃれなペン軸。持ち手がコルクで使い勝手もよさそう。
（左ページ写真）アシスタント不在時は1階のここが久保の定位置。

「それ、きれいでしょう」
仕事机の上に置かれた、カラフルでかわいらしいペン軸を見ていた取材班に、久保帯人はそう声をかけた。画材店などで見かけるものとは、一味違ったデザインだ。
「雑貨屋さんかどこかでまとめ買いしたんです。どこのメーカーか、とかそういうことにこだわりは全然ない。基本的に、使うものは、きれいかどうかで選んでいるんです。マンガを描く道具も、家具とかもそうです」
その言葉通り、仕事場には家具も道具も厳選されたものだけが並び、すっきりと美しい。メゾネットタイプで、1階にはアシスタント用の椅子と机がずらりと並んでいる。螺旋階段を上がった2階に、久保の仕事机がある。広いバルコニーからは高層ビルの夜景も一望できる心地よい空間だが、
「アシスタントがいない時は1階で描いているんですよ。テレビもあるし……1人で2階で描いていると、寂しいんです（笑）」

キャラクターのデザインは必ずしも主人公が先ではない

「BLEACH（ブリーチ）」は、『死神』となって悪霊『虚（ホロウ）』と戦う高校生・一護（いちご）※1と仲間たちの活躍を描く物語。一護を初めとする主要人物はもちろん、脇を固める者、敵に至るまで「キャラクター」が大きな魅力になっている。
まず、オレンジ色の髪が印象的な主人公・一護のキャラクターデザインについて久保にたずねると、意外な発言が。
「一番初めに描いた一護は、眼鏡をかけていたんですよ。眼鏡で、黒髪（笑）。目つきも悪くて……全然今と違う人だったんです」
しかも、主人公の一護よりも先に、その相棒の死神・

※1　黒崎一護（くろさき・いちご）。一般の高校生だったが朽木ルキアから死神の力を受け、死神代行に。元々霊力が高く、死神の中でも高い実力を持つ。

ルキアのデザインが決まっていたのだという。[※2]

「まだ何もストーリーの決まっていない段階で、死神用の制服姿が浮かんだんです。（普段着用している）着物姿じゃなくて、カソリック系の学校みたいな、黒いジャケットを着て白ブラウスに黒いボウタイを巻いて……という。で、でかい鎌を持っていたので『あ、これは死神なんだな』って。それから、ルキアに合わせて一護のルックスを変えていった感じですね。ルキアが黒髪だから、一護は黒じゃない方がいい、とかね」

こんなふうにほかとのバランスを考えて調整していくのは、キャラクター作りにとって大切なこと。

「一護には、ギラッとした特徴はつけないようにしたので、今でも描くのが一番難しいんです。だいぶかっこよく描けるようにはなりましたけど。特徴のあるキャラのほうが断然描きやすいです。だからルキアはすごく描きやすいですね」

頭のネジをゆるめてデザインする

一護やルキアら端正なルックスのキャラクターとは違い、悪霊である敵キャラクターたちのデザインは読み手にかなり強いインパクトを与える。状況に応じて、時に不気味に、時にかっこよく、多彩なデザインが繰り出されていく。

「作家さんによっては、毎週同じものを描くことを考えて、描きやすいデザインにする方もいるとは思うんですけど……。僕は基本的に最初のインスピレーションで出てきたデザインを、そのまま描きたいんです。現実世界を舞台にした『現世篇（げんせへん）』を描いていた時は、リアリティがなくならない、友だちとしてギリギリいけるルックスになるように、セーブはしていました。でも死神の世界を舞台にした『尸魂界篇（ソウル・ソサエティへん）』に入ってからは、だいぶ頭のネジをゆるめて（笑）、これもOK、あれもOKみたいな感じでデザインしています。だからすごく面倒くさいものも描かなくちゃいけなくなる。（敵キャラクターの1人）ザエルアポロの解放状態とか[※3]ね。こいつ、何でこんな格好になりやがんだ、とか思いながら描いてます（笑）。それが楽しいんですけど」

キャラクターのイメージを膨らませたり、バリエーションをつけたりするために何か良い練習方法はあるのだろうか。

「CNNとか海外ニュースをつけっ放しにしておいて、おもしろい顔、インパクトのある顔を見たら、ぱっぱっと描いていた時期がありました。目つきやアゴがどうとか、唇のめくれかた、まゆ毛はどうなっているのか、とかを見て。それがそのままキャラになるわけじゃないので、そこから改めてキャラとして作って

※2　朽木ルキア（くちき・るきあ）。死神としての任務中に黒崎一護と出会い力を与えた結果、死神能力の大半を失い、回復するまでの間、一護と行動を共にすることに。

いくのが難しいところですが」

久保いわく、練習する時に何より大事なのは、「楽しくやる」こと。

「僕は、その頃は人の顔を描くのが好きで、楽しいからやっていたんですよね。あまり気が乗らないのに僕のやりかたをそのままやっても、身にはならない。たぶんすごく疲れると思います。学校の授業でも楽しくなかったことはあまり憶えていなかったりするでしょう（笑）。自分なりのやりかたというか、興味があることを見つけてやるのが、一番の上達法です」

そのキャラなりの「いいところ」を必ず見つける

デザインだけでなく、内面に関しても「BLEACH」のキャラクターは複雑に設定されている。明るいだけ、強いだけ、といったシンプルなものではなく、それぞれが悲しみや弱さなど色々な面を抱えている。

「ただ明るいだけ、という人はいないと思うんです。明るい人には明るいなりの、そうなった理由があるはずですから。僕は、小さい頃から、ものすごく疑り深い子で（笑）。友だちとか先生はあんなふうに言ってるけど本当はどう思ってるんだろう……と無意識に考えてしまうような。そういう性格もあって、色々な方向から人を見るのかもしれないですね。あ、だからといって疑り深くなれ、と言っているわけじゃないですよ（笑）」

描き手である久保も、「登場したてのキャラクターのことは、すぐにはわからない」のだという。

「まだ僕も会ったばっかり、ということ。描いて対話しながら、知っていくんだと思う」

思い入れはありつつも、久保は自分とキャラクターを同化させるようなことはしない。客観的な視線を、常に持っている。

「自分とキャラとは、別ものです。人って、いろん

※3　ザエルアポロ・グランツ。死神の能力を手に入れようとしている『破面（アランカル）』の精鋭組織『十刃（エスパーダ）』のナンバー8。「解放状態」（左・大カット）とは本来の姿を現した状態を指す。

な考えかたをするものじゃないですか。自分ではこれが正しいと思っていても、別の側から見たら、また別の意見があるよね、ということを忘れずにいたい」

久保が、キャラクターの内面を描く上でもうひとつ大切にしているのは、「いいところ」を必ず描くということ。

「一般的に見ていいところ、ではなくて〝こいつのいいところ〟はどこなのか、一番こいつが立つのはどんな場面なのかを考えるようにしています。よさ、を大きい範囲で考えることが必要かなと。たとえばルピ※4だったら、人を見下すところもいいところなんです。見下さなかったら、それはルピではない。くねくねしているところも、ちょっとねちっこそうなところも、いいところ（笑）」

ただ、キャラクター1人1人にすぐいいところを与えるのは中々難しそうだ。普段から心がけておくことはあるだろうか。

「うーん……好きな知り合いをたくさん作ることかな。好きな人のことはじっくり見てみよう、と思うし、好きな人だったら悪いところも魅力のひとつだと思えるはず。だめな奴だから嫌いとかじゃなくて、だめなんだけどそこがかわいい、とかね」

色々な考えかたの人がいる。必ず、いいところはある。久保の、この人への許容と愛が「BLEACH」の世界に魅力的なキャラクターがたくさん登場する一番の大きな理由なのかもしれない。

ネームは、描く前に頭の中で映像を作っておく

取材日の久保は、連載ネームの真っ最中。原稿用紙サイズの紙に描かれたネームは、コマ割り、構図、キャラの表情までがしっかりと入った「ほぼ下描き」状態のもの。

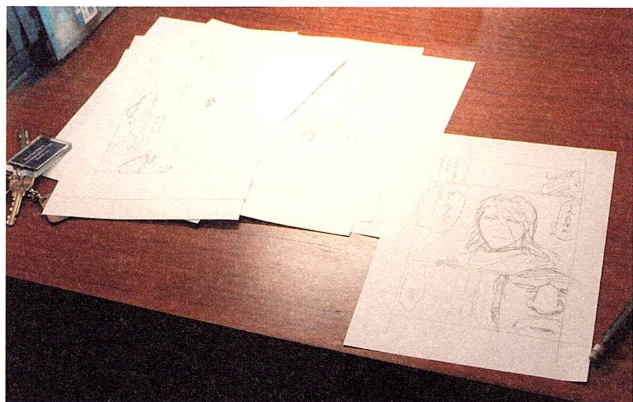
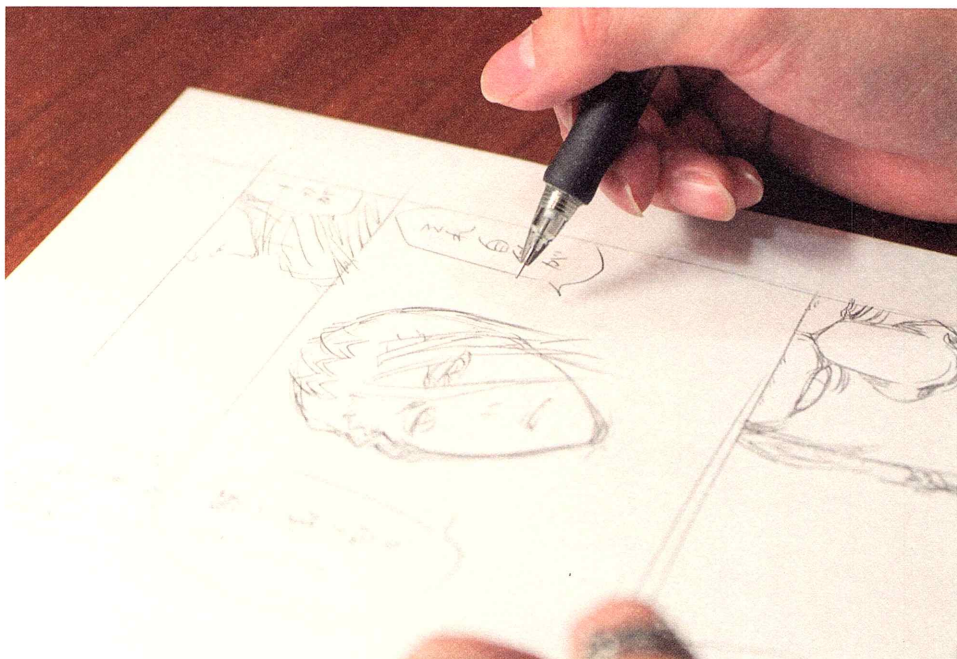
「基本的に、これを原稿用紙の下に敷いてトレースする感じで進めます。見ながらもう1回原稿用紙に描くとなると、その時に何か感情が抜け落ちちゃう気がするんですよ。できるだけ、最初に描いた段階のものを逃さないようにしたい」

驚くのは、この完璧な状態のネームをいつもほぼ一発で仕上げること。前段階のラフもなければ、消しゴムで消して直すようなこともほとんどない。

「これより前のラフを描くということを考えたことがないので……。先にラストシーンだけ描いておいて頭から描いたり、もう少し自分の中で熟成させてから描きたいようなシーンは飛ばしておいて後から描いたり、順番が前後することはありますが、戻って直したりはしないですね」

※4　『十刃（エスパーダ）』のナンバー6。「ア・ごめーん」が口癖。人を見下した態度をとるがどこか憎めない印象。

ネーム用紙に向かう前に、「もう頭の中にはできている」のだという。

「1話分、最初から最後まで頭の中で映像を作ってから描くんです。まず黒いコマがいくつか続いて、ここでタイトルが入って……というふうに。断片的に浮かんでいたイメージをまとめて、映像にしていく感じですかね。マンガは動かないし、音がないからちょっとイメージとしては足りないという気もしますけど。動いて音が出れば、もっとできるのにな、とは思います。でも画面の大きさをコマごとに勝手に決められるのは、マンガならではのおもしろさ。テレビとか映画だったらもう画面のサイズは決まってますから」

完成間近のネーム。頭の中に入っている映像を紙に描き写していく。「映像を作っている間は、すごく悩みますけれどね。気分転換に外に出たり、だらだらしたりすることも大事です」。

週刊連載の作家として、このイメージをまとめる作業のスピードを上げることの大切さを、実感しているという。

「まとめるのが遅ければ、連載は続けられない。読み切りを描いている時はいいんですけど。でも僕も、連載を始めるまでは遅かったので、やっているうちに速くなるものなんだと思います」

音楽が、刺激になる作画中の相棒は『iPod』

映像でネームを考える久保にとって大きな刺激になるのは、海外アーティストなどのミュージック・クリップ。

「MTVなどケーブルテレビのミュージックチャンネルはよくつけっぱなしにしています。クリス・カニンガム[※5]という監督のミュージック・クリップが特に好きで。ちょっと気持ち悪いような、びっくりするような映像を撮る人です。僕は驚かされるのが好きだし、こういう刺激的なものを観ると、僕もマンガで驚かせてやろう、もっとがんばろう、という気持ちになってくるんです」

また、作画中は「必ず『iPod』で音楽を聴いている」のだという。少し前に買ってお気に入りだという黒くなめらかに光る『iPod』には、「BLEACH」用のプレイリストが。

「『バトル用』とか『泣く用』とか、シーン別に曲をたくさん集めて、プレイリストにしてあります。それぞれのキャラクターごとにテーマ曲も決まっているので、描くシーンに合わせて音楽を選んでいます」

何を「描くか」より何を「描かないか」

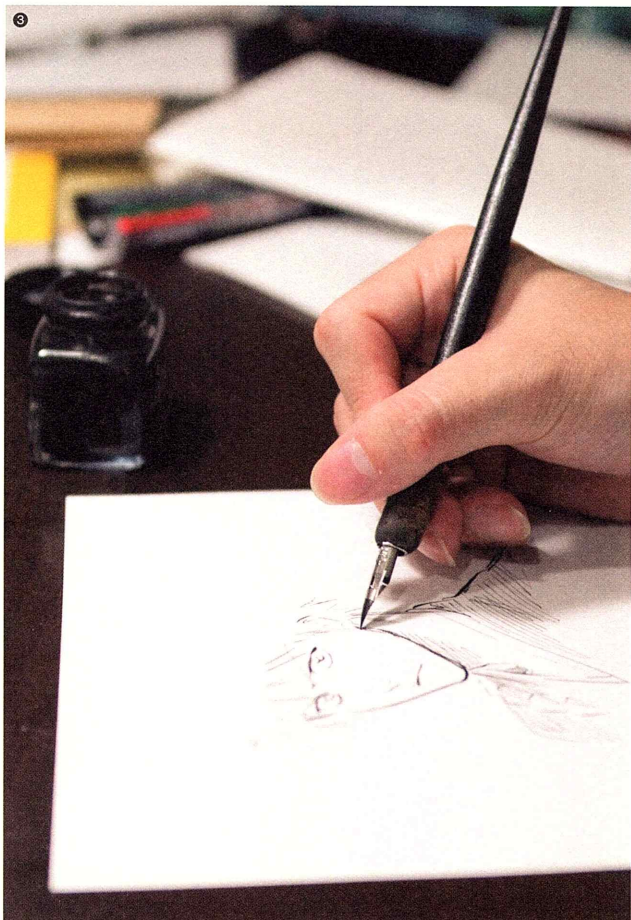
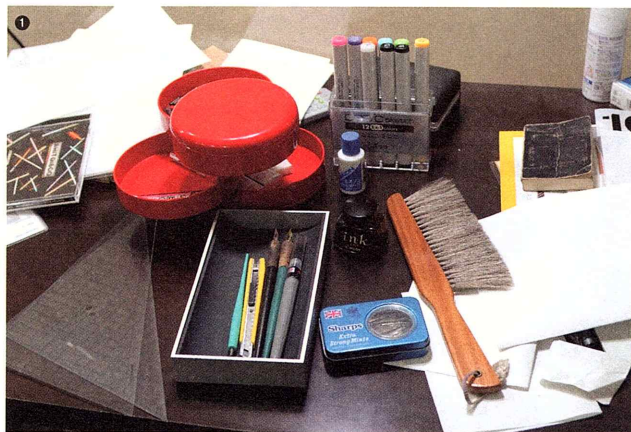
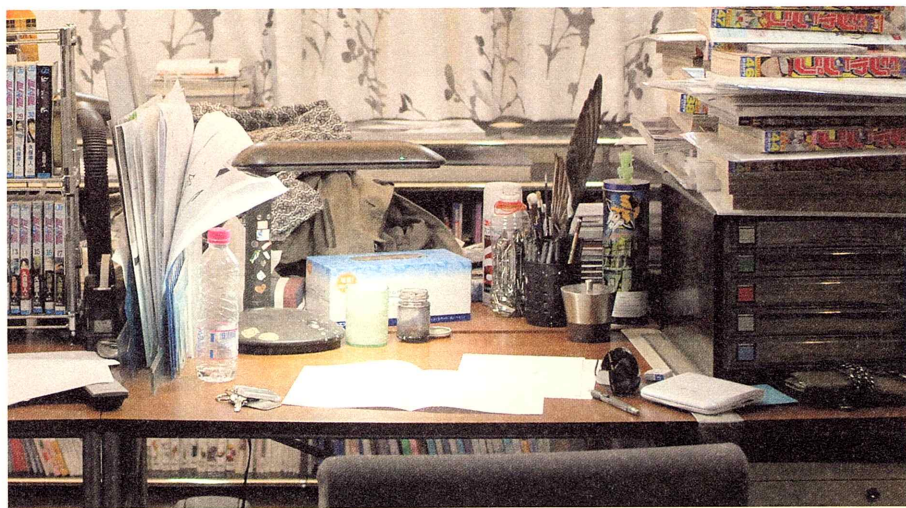
「ものすごいスロースターターなんです」

と久保は言う。

「連載を始めて単行本が10巻ぐらい出た時……『尸魂界篇』に入った時くらいから、だんだん『ああ、自分はこういうのが描きたかったんだろうな』っていうことがわかってきた。初めの頃は本当に何もわからずにやっていたと思う」

回を追うごとに、新たに描けることがあるのだという。今、久保が思うのは、「何を描くべきか、より何を描かないかが重要」だということ。

「絵に関してもセリフに関してもそうです。たとえば背景だったら、あえて描かずに白く見せることが大事だったりする。コマの中にキャラクターを描くことはもちろん大事なんだけど、じつは何も描かれていな

※5 イギリスの映像作家。ミュージックビデオの映像で高い評価を得ており、マドンナなどのアーティストのプロモーション・ビデオを手掛けている。

❶久保の机。シンプルな道具の中に真っ赤な小物入れがアクセントに。 ❷絵を描く時には音楽が手放せない。シーンごと、キャラクターごとにプレイリストを用意して、『iPod』に入れてある。 ❸Gペンで一護の顔を描く。人物のペン入れは1話分がほぼ1日と早いペースで完成。「僕はアシスタント経験がないのでほかの人のペースはわからないんですけど、早いみたいですね。でもいつもギリギリで、泡を食っています（笑）」。 ❹タワーのように積み重ねられた、『コピック』が入った箱。カラー原稿で、ひとつの色をムラが出ないように塗りたい時には、カラートーンを貼ることも。「僕はパソコンが使えないので」。

い、余白の部分こそが大事なんじゃないか、と最近思うようになってきた。今どこにいるかとか、どういう状況かとかを説明するために背景は必要なんですけど、ここには背景があっちゃだめだ、というシーンがある。何もないことが〝溜め〟になって次のコマに生きたりするんです」

セリフも「削る」ことを重視する。

「ニュアンスを正確に伝えようと思ったら、言うべきことよりも、言わない方がいいことを見つけなくちゃいけない。説明が必要な時のセリフは、なるべく削りたいけど、削り過ぎたら意味がわからなくなるので、難しいところですね。たとえ説明であっても、読んで気持ちいいものにしたい。1回読んだだけではわかりにくいような、ややこしい説明が続くところでも、言葉が気持ちよかったらきっと放っておいても何回も読んでくれるだろうし、そうすれば自然と説明の内容も覚えてくれるはずですから」

取材中、久保の口から幾度も出ていたのは「楽しい」という言葉。シンプルだけれど、ベテランでも初心者でもマンガを描く上で忘れてはならない、大切な気持ちだろう。連載が長期にわたってもなお一層、描きながらわくわくしている様子が伝わってくる。

「そうですね。楽しいと思っていなかったら、もうやめているかもしれません(笑)」

(『週刊少年ジャンプ』2008年9号で掲載されたものを加筆修正)

久保帯人
KUBO TITE

●1977年広島県生まれ。1996年『週刊少年ジャンプ特別編集増刊Summer Special』にて「ULTRA UNHOLY HEARTED MACHINE」でデビュー。読み切り「刻魔師 麗」「BAD SHIELD UNITED」の掲載を経て、1999年『週刊少年ジャンプ』にて初連載「ZOMBIEPOWDER.」を開始。2001年同誌にて「BLEACH」連載開始。アニメ化もされ現在も連載中。作中ではキャラクターなどのファッションにもこだわりが見え、自身も「洋服は、元々すごく好きですね。こういう小物があったらいいなと思うものを描いて、キャラクターに持たせたりもします」(久保)。

マンガ脳の鍛えかた［技術編7］
女の子
かわいい顔や表情を描く時のポイントは？
体のやわらかい質感を表現するコツは？
たくさんの女の子を描き分ける方法は？
下描き、ペン入れから仕上げまでの工程も
写真と共に公開する。
矢吹健太朗
「BLACK CAT」
「To LOVEる―とらぶる―」ほか
YABUKI KENTARO

※1　「愛少女ポリアンナ物語」。1986年に放映された。孤児になった主人公の少女、ポリアンナ・フィティアが、数々の苦労を乗り越えて前向きに生きていく物語。

※2　世界中で有名な童話や小説をアニメ化したシリーズ。過去に「赤毛のアン」「トム・ソーヤーの冒険」「小公女セーラ」など数多くの名作を放送した。

※3　「家族ロビンソン漂流記 ふしぎな島のフローネ」。1981年に放映。主人公の10歳の少女、フローネ・ロビンソンが家族と共に漂流した無人島で生活していく様を描く。

※4　アニメ脚本に加え、マンガ原作も手掛ける。矢吹の作品「BLACK CAT」のアニメでも脚本を担当した。

「夜景がきれいですよ。でも忙しくて最近全然見ていないんですけど」

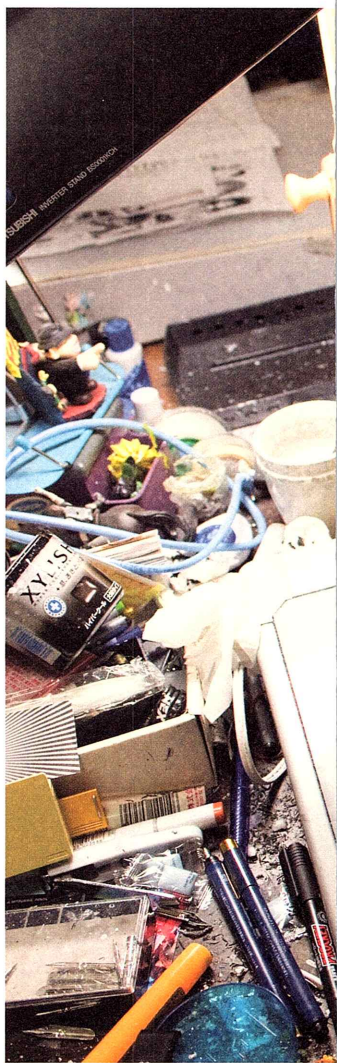
矢吹健太朗の仕事場は、見晴らしのいい場所にある。窓から遠くの高層ビル群が真っ直ぐ見渡せる。

壁には、アシスタントが作ったというコラージュやイラストなどがたくさん貼られている。「よかった探し強化月間」という貼り紙は？

「〝よかった探し〟は『ポリアンナ』[※1]に出てくる言葉で、何が起きても〝よかった〟と思えることを探して明るい気持ちになることなんです。この前アシスタントたちと『世界名作劇場』[※2]をイチから全部観たんですよ」

作画中にはDVDを流すというが、意外なセレクト。

「『ふしぎな島のフローネ』[※3]を観たら、相当よかったので、そこから全部観よう、とアシスタントたちと、ちょっとブームになりました（笑）」

「To LOVEる―とらぶる―」では、矢吹は作画を担当。原作の長谷見沙貴（はせみさき）[※4]から送られてくる脚本を元にネームを作成する。A4サイズのネーム用紙は、1枚を4分割して4ページ分を収める。

「長谷見さんと担当編集さんにテイストを伝えるためだけに描くものなので適当ですよ」

と言うが、キャラクターたちの等身が普段より低く描かれていて、丸くてかわいらしい絵柄。自作のパロディのように見えるのが、おもしろい。

かわいい顔と表情は目がポイント

天然キャラのヒロイン・ララ[※5]、清楚な春菜（はるな）[※6]、陰のあるヤミ[※7]……。作品を盛り上げるためになくてはならない、かわいい「女の子」を次々と生み出す矢吹に、その描きかたを聞いていく。

まずはかわいい顔の描きかたから。一番のポイントは、とたずねると「〝目〟ですね」と即答した。

※5　ララ・サタリン・デビルーク。デビルーク星から来た宇宙人ヒロイン。快活な性格で活動的。主人公・リトの家に居候している。

※6　西連寺春菜（さいれんじ・はるな）。リトが恋心を寄せるもう1人のヒロイン。リトとは対照的におしとやかな性格。

※7　金色の闇（こんじきのやみ）。かわいい外見からは想像もつかない危険な殺し屋。当初はリトの命を狙っていたが徐々に心を開いていく。

「〝目〟だけで、全然違ってくる。白目の中の黒目の割合が多い方が、パッと見かわいく見えます。目の位置も重要。顔の上の方にあると大人っぽくなってしまうんです。真ん中よりも少し下の位置に目を描くと、幼くなる。実際の年齢よりちょっと幼く描いた方が、かわいくなるので」

表情も、重要。

「同じ表情ばかりが続かないようにも気をつけていますね。表情が同じというのがキャラ性っていう場合もあるんですけど。でも無表情なキャラでも無表情なりの微妙な変化をつけるのが、楽しいんですよ。表情で『お、いつもと違う』と思ってもらうには、顔の中にある記号的なパーツ全部を、いつもと違う感じに描きます。その中でも、やっぱり目が大事ですね。いつもは目の中をベタで塗ることが多いキャラだったら、少女マンガっぽく線のタッチで描いてみたり、まつげの少ないキャラには違和感のない程度にちょっと量を増やしてみたり。大事な表情を見せたい時には、髪にも変化をつけるといいですよ。風をちょっと感じさせるように髪を動かしたり。目、髪、口元など全部が合わさって印象に残る表情になる」

いつもは明るいララがふと見せる、伏し目がちな表情や照れた表情にも心をつかまれる。

「ちゃんと女の子っぽさも持ったキャラだっていうことを忘れられがちなので(笑)、時々読者にも思い出してもらえるようにそういう表情を描くようにしています」

やわらかさを強調するため硬いパーツを画面に入れる

マンガを描き始めたばかりの人にとって、女の子の顔は何とか描けても、体は描くのが難しいと感じることも多いだろう。矢吹の描く女の子の体は、線で描かれたはずなのに、見ただけでやわらかな質感までも伝わってくるのがすごいところ。

「体の中で肉がついている部分は、触ったらへこむんです。だからやわらかさを強調するような場面では、触られてへこんでいる部分とは対照的な、硬そうな部分を画面に入れ込むんです。触ってる手の方を硬めに描く、とかでもいいですよ」

体の中で、女の子らしいやわらかさを感じさせる部分は、なんといっても胸だろう。胸をよりやわらかく見せるために、こんな工夫もしている。

「胸の大きさは元々キャラごとにだいたい決まっているんですが、じつは同じキャラでも場面によって大きさにばらつきがあるんです。胸が押されているシーンの場合はいつもより大きめに描く。その方がつぶれ

ている感じが出せるので」

脚や腕など一見直線的な部分にも直線は使わない

その場で、ララを描く様子を見せてもらうことができた。

「曲線は、息を止めて描きます」

と言いながら、ゆっくりと手を動かす。鉛筆描きの線の上に、強弱のついたペンが入るにつれてララの体のやわらかさが増していく。

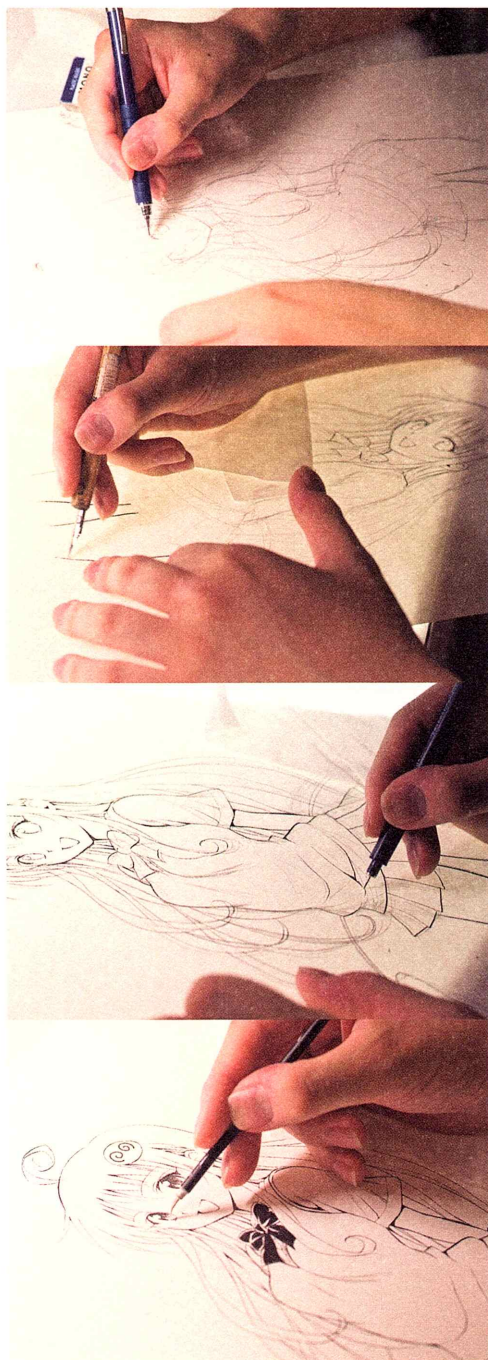
Gペンで全体に線を入れた後、ミリペンで服のしわなど影が出る部分を補強する。

「このミリペンの作業が大好きなんです。これをやると一気に立体感と絵の繊細さが出る」

ここで、消しゴムをかけて完成、と思いきや、ホワイトの作業に入る。細い筆を使って、目の中に光を入れたり、余分な線を消したり、まだまだ手をかける。

「見せゴマ、大事なコマほど絵の精度を上げたいので、延々ホワイトで修正したりします。優先順位はもちろん女性キャラで、男性キャラは二の次。ちゃんとホワイトが入ってるかは、男性キャラはわりとどうで

下描きから仕上げまでの工程。

下描きはアタリを取らずに始める。
ペン入れは下描きの線がはっきり見えるように下からライトを。
ミリペンで影を入れたら、筆ペンでベタ。
最後にホワイトで修正。約30分で完成。

もいい（笑）。だから男性キャラが中心の回は作画も速いんですよ。女性キャラの場合は、髪の毛1本とかにも気を遣いますから」

と言う通り、顔周りの髪を何本かホワイトで消した。この時のララは制服のベストを着用。

「この絵だと、ちょっとだけ胸の頂点がわかりますよね。実際にこういう服を着た時にはこうはならないですけど、このくらい強調して描いた方がいい」

こうして体のどこを見ても、ふんわりとやわらかなララが完成。

「脚とか腕みたいに一見真っ直ぐなパーツでも直線は使いません。体の微妙な筋肉とか骨格を意識すれば、どこも必ず曲線になるはずです」

やわらかさを強調しようとすると、つい胸やお尻といった目立つパーツに気を取られてしまうが、じつは脚や腕にこそ、女の子ならではのやわらかさが隠されている。

「すごく大事ですね。そこをまっすぐ描いてしまうとやわらかさが出ない。肘をちょっと曲げただけでも腕の内側の肉はつぶれて、まっすぐ伸ばしている時と形が変わるんです。お色気シーンは、ただ棒立ちにさせるのではなくてあえて体をひねらせて、体のパーツをわざと変形して作るようにもしています」

体を描く上で、何か参考になるものはあるだろうか。

「グラビアやデッサンのポーズ集を見て実際の人間の体を研究するといいと思う。見ていくうちに、ここはあまり直線的にならないんだな、みたいなことがわかってくる。鏡に自分を写して、女の子に変換して描くこともありますよ（笑）。僕も前は手くせでいわゆるマンガキャラみたいな体を描いていたこともあったんですけど、今は実際の人体を意識して描いてます。ただ、見たまま描くと、マンガの中では太って見える。だ参考にしつつも、マンガ的にアレンジしてみることが

前ページのイラスト、完成図。「でもこの後も、微妙なラインとか手を入れれると思う」。

大事です。最近は、資料を見なくても体のどの部分にどう肉がついているかわかるようになってきました」

体そのものだけでなく、服のデザインにも工夫を凝らす。

「ララのようにスタイルがいいキャラには、なるべく腰のくびれが目立つような服を着せます。それとヤミは脚にベルトをしているんですが、それは太もものやわらかさを通常の状態でも見せられるようなアイテムとして加えたものなんですよ※8」

ベルトの上下にわずかに膨らみをつけて、太ももや、ふくらはぎの肉が少し食い込む様子が表現されている。これなら胸やお尻などが小さい場合でも、女の子の体のやわらかさを伝えられる。

さわやかなお色気を保つ秘訣は、男性キャラにあり

「To LOVEる―とらぶる―」では、やはり女の子たちのお色気シーンが、大きなお楽しみだ。だが決していやらしくなり過ぎることなくギリギリのラインが絶妙に保たれている。

「あまり意識し過ぎないようにはしているんですけど。思い切った絵が描けなくなってしまうので。いったん描いて、やりすぎた！と思った時は、お風呂のシーンだったら後から湯気を足して隠してみたりしています（笑）。でも常に、なるべく嫌悪感を持たれないように、きれいに見えるように、とは考えています」

嫌悪感を持たれないために、どんなところに気をつけているのだろう。

「描き込みが多くなり過ぎると写実的になってリアルに見えてしまうので、線はできるだけ少なめに抑えています。それと、リトを※9〝中性的な外見〟にデザインしたんですよ。いかにも男性的な感じのキャラが女の子たちの間に入ると、生々しくなってしまう。実際の高校生ならもっと背が高くて肩幅があっていいと思うんですけど、リトはちょっと子どもっぽい体にしています。裸になる時も筋肉を描き込み過ぎないように。女の子とぶつかったり、密着度が高くなるシーンは特に気を遣いますね。女の子はリアルに描いても、リトだけギャグタッチの顔にして、全体のバランスをとるようにしています」

キャラの描き分けのために柔軟に調整

連載が続くにつれ、登場する女の子もどんどん増える。その全員を「かわいく」描き分けるのは、至難の業だ。

※8 スレンダーなヤミは脚のベルトが食い込む様子で、やわらかさを表現。後ろからのこの構図も効果的。

※9 主人公・結城梨斗（ゆうき・りと）。思いやりのある高校生。恋愛に奥手で、ララと春菜の間で揺れ動くようになる。

「年齢も同じくらいでかわいい女の子、となるとデザインの幅はだいぶ狭くなりますよね。かわいくないキャラだったら描きやすいんですけど(笑)。『今度出てきたキャラは前のキャラよりかわいくない』とは言われたくないですからね。新キャラが出るたびに、『この子もかわいい』と思ってもらいたい」

全員かわいく、かつ「ぱっと見て誰かわかるようにデザインするのはすごく大事」。

「ララと春菜は最初にデザインしたので2人のパーツがかぶらないように気をつけました。モノクロページだとララが白髪のロングだから、春菜は黒髪のショートにしよう、とか。それと、必ずそのキャラだけにしかないポイントを作るようにしています。春菜の場合は前髪。普段はピンで前髪を上げているので、外した時とで二面性が出せます。ララの見た目はわりと正当派のヒロインなので、春菜はちょっと変化球で。それと、アクションに向いているキャラには〝長めのパーツ〟を作るんですよ。ララには尻尾、ヤミには長い髪とひらひらしたスカートですね」

そして、胸を描く時もそうだったように、特徴的なパーツのサイズも場面によって変えて描く。

「特に引きのコマで小さくキャラを描く時は誰だかわかりづらくなるので、特徴的なパーツをわざと大きめに描いたりもします。たとえばララの帽子についている羽。いつもの絵だったら比率的にはおかしいかな、というくらいに大きく羽を描けば、遠目に見てもすぐにララだとわかりますよね。動きを見せたい場面では髪をいつもより長めに描いてなびく動きをしっかり出したりもする。ベタで塗りつぶしてシルエットだけになったとしても、どのキャラが何をしているかがわかるような描きかたを意識しています」

正確さだけにこだわるのではなく、その時必要なことに対応して、柔軟に描くのが矢吹のやりかた。

「リアルに描くのもひとつの手法ですけど、『To LOVEる―とらぶる―』は絵のインパクトで見せることが多い作品なので、その時々で、一番いい描きかたをするようにしています」

じつは女の子もお色気も描くのが苦手だった

幼い頃から、「DRAGONBALL(ドラゴンボール)」がとにかく大好きで、自分でもバトルものばかり描いていた、という矢吹。

「だから女性キャラを描くのがすごく苦手でした。最初は描くこと自体に気恥ずかしさがあったんですよね」

今の矢吹の絵からは、考えられないことだ。

※10 1996〜2003年に行われていた『週刊少年ジャンプ』の月例新人漫画賞。

※11 2000〜2004年に『週刊少年ジャンプ』で連載。「ブラックキャット」の異名を持つ抹殺者・トレイン＝ハートネットが、元相棒率いる革命集団との戦いに身を投じていく。

❶仕事場全景。写真奥が矢吹の机。大きな鏡が置かれている。「原稿を映すと絵を逆向きで見られるので、バランスを確認できて便利。手を映して見ながら描いたりも」。 ❷子どもの頃から大好きな「DRAGONBALL」のフィギュア。 ❸トーン棚。「キャラクターには普段はほとんどトーンは使いません。大事なシーンの、見せたいところに集中的に貼ると効果的だと思う」。 ❹道具類。 ❺両サイドにペン先を着けられる軸を愛用。しばらく使ったペン先は太い線、新しいペン先は繊細な線を引く時、とひっくり返して使い分ける。

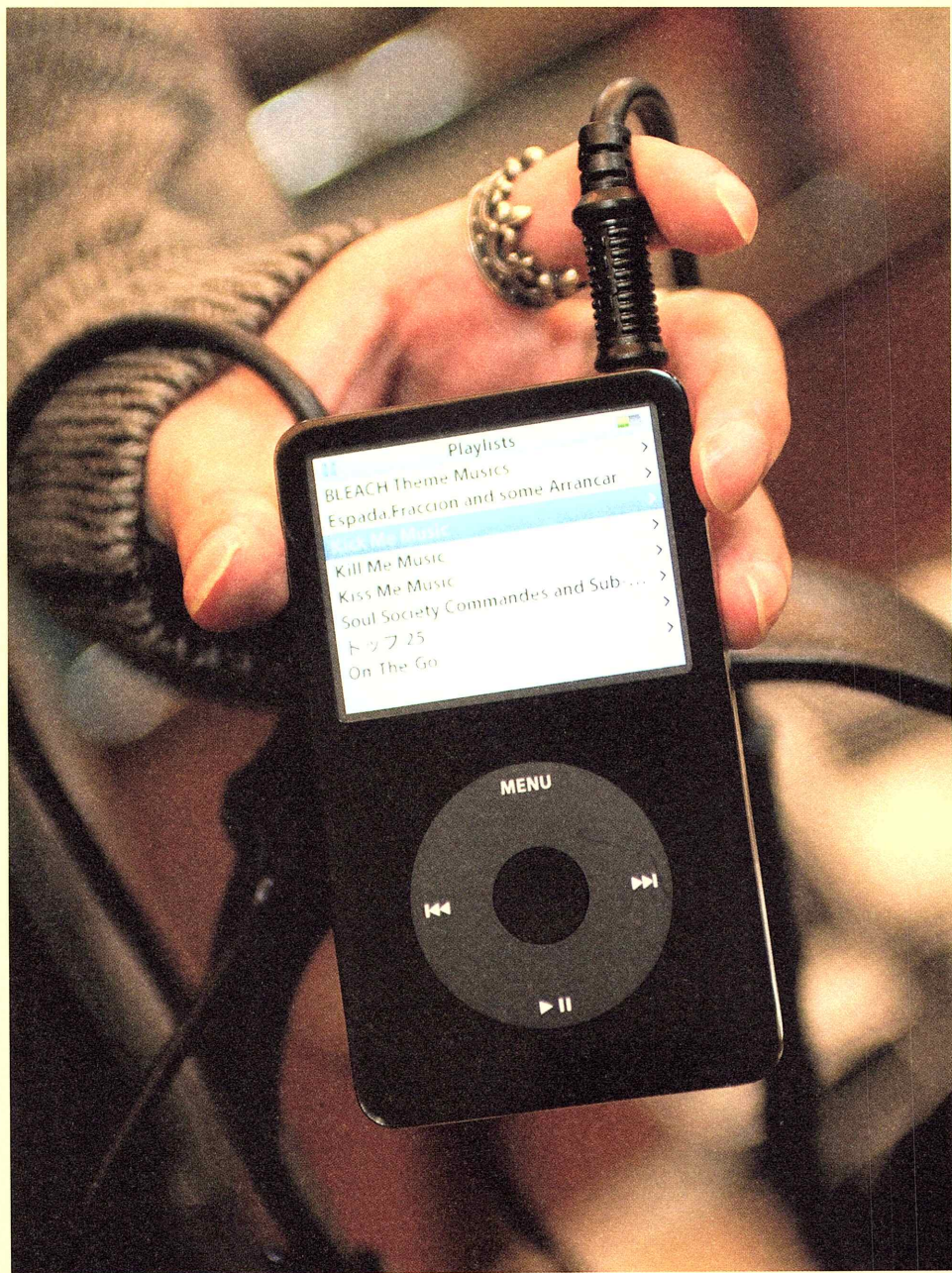
「高校生の頃に、かなり練習して、だいぶ描けるようにはなったんですけど」
女の子を描くことに自覚的になったのは、
「ジャンプの『天下一漫画賞』[※10]で秋本治先生に審査員賞をもらった時。『女の子がかわいい』ってほめられたんですよ。その頃の絵はまだ微妙だったとは思うんですが、女の子をかわいく描くことをがんばろう！と決心しました」
デビューの頃には、女の子を描くことに苦手意識はなくなっていた。
「自分に課題を出して、それを克服することが楽しいんですよね。デビューしてからも、髪の毛を描くのがずっと苦手で。だから『BLACK CAT（ブラックキャット）』[※11]ではわざと苦手な髪型のキャラを出すようにしたら、そのうち描けるようになりました。じつはお色気シーンを描くことにもずっと苦手意識があったんですよ。だから、『To LOVEる―とらぶる―』に挑戦してみようと思った。『BLACK CAT』の頃は体のラインを服でごまかすこともあったので。今は露出も多いので、そうはいかないですから（笑）」
そうやって、腕を磨き続けてきた。
「苦手だと思っているだけでは、だめ。やらない限り、上達はしないんです」

（『週刊少年ジャンプ』2008年39号で掲載されたものを加筆修正）

矢吹健太朗
YABUKI KENTARO

●1980年高知県生まれ。1997年『週刊少年ジャンプ』の「天下一漫画賞」にて「MOON DUST」で秋本治審査員賞を受賞。1998年『赤マルジャンプ』にて「邪馬台幻想記」でデビュー、翌年『週刊少年ジャンプ』で同作が初連載化。2000年同誌で「BLACK CAT」の連載を開始、アニメ化も。2006年同誌にて開始した「To LOVEる―とらぶる―」（原作・長谷見沙貴）もアニメ化され3年にわたって連載。2010年1月『週刊少年ジャンプ』での読み切り「フタガミダブル」掲載と同時に『ジャンプSQ.』で「迷い猫オーバーラン!」（原作・松智洋）の連載開始。

マンガの描きかたを指南する「ヘタッピマンガ研究所R」のネーム。
スポーツマンガでなくとも極端なパースがついていて、村田らしい迫力のある画面。

使用済みのペン先は、コカ・コーラの瓶に入れていく。
連載1年目から始めた習慣。描き続けてきた時間を、目で確認できる。

作画中に必須の、『iPod』のプレイリストを公開。「BLEACH Theme Musics」(キャラクター別テーマ)、「Espada, Fraccion and some Arrancar」(十刃と破面のテーマ曲)、「Kill Me Music」(バトルシーン用)、「Kiss Me Music」(泣くシーン用)、「Soul Society Commandes and Sub Commandes」(尸魂界隊長と副隊長テーマ用)。曲は順次追加していく。

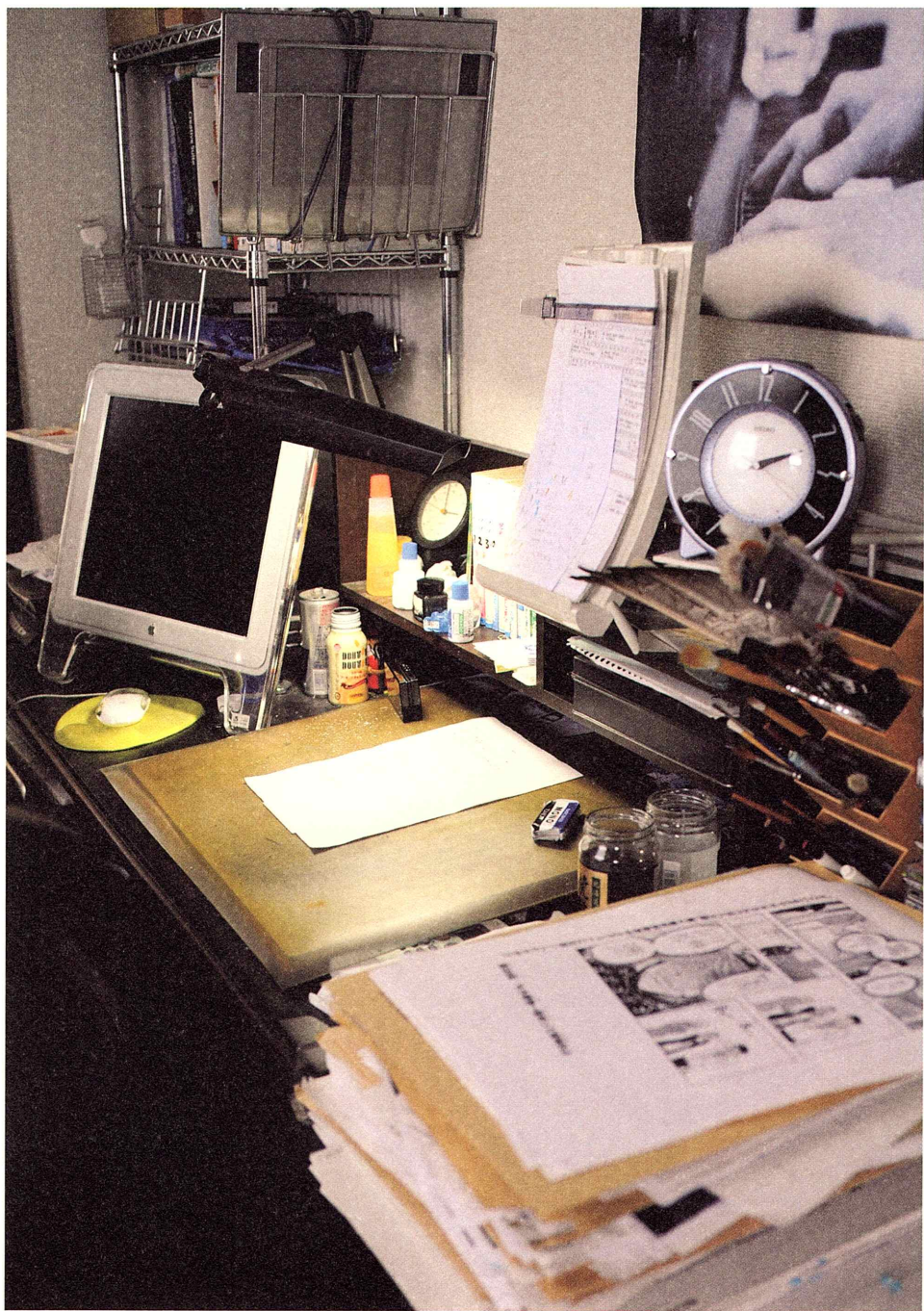
ネームは1ページを4分割。
「To LOVEる―とらぶる―」の別バージョンのようにも見えるかわいらしい絵柄。

ギャグ

うすた京介

USUTA KYŌSUKE

「セクシーコマンドー外伝 すごいよ!!マサルさん」「ピューと吹く!ジャガー」ほか

「〝せつない感じ〟〝悲しい感じ〟を笑うマンガです」。「5コマに1ネタ」もの大量のギャグは、緻密なネーム作りの中で、同時に作られていく。「〝否定〟ではなく〝説明〟のツッコミが好き」など、お笑いの独特な分析も興味深い。

うすた京介の仕事場は、自宅を兼ねた2階建ての大きな一軒家。2階の横長の部屋を仕事スペースにしている。壁にぐるっと囲まれた奥まった場所が、うすたの定位置。

「なんか囲まれてるのって、いいですよね。安心する」

トーンがしまってある引き出しつきの棚には「モヤモヤ」「はずかし」など不思議なラベル。トーンの種類をオリジナルな呼びかたで明記してあるのだ。アシスタントへの指定は、たとえば「ここは『はずかし基本形』で」となる。

「トーンの番号で指定すればもっときちんと伝わるはずなんですけど。ここ本当は『はずかし』のもうちょっと濃いやつなんだけどなあ、とか思うこともよくあります」

道具の中で、一番こだわりがあるのはシャープペンシル。ノックして芯を出すのではなく、振ると芯が出るタイプのものを愛用している。

「振って芯を出すのがくせになっているし、描く時のリズムにもなっているので、ほかのペンを持った時もつい振ってから描こうとしてしまう(笑)」

道具に関する質問のひとつひとつに、必ず具体的なエピソードをまじえてていねいに答えてくれる。訥々としているようで、止まることなくなめらかに流れていく、独特の口調だ。

そして机の上に、なぜか鮭フレークの空き瓶。

「筆を洗う時に使う瓶です。前はカフェラテの容器を使ってたんですけど最近飲んでないので――ていうか、こんな情報いらないですよね(笑)?」

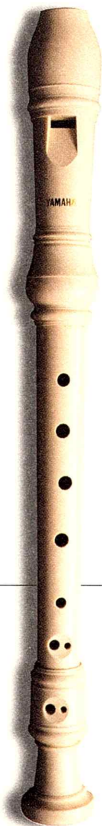
棚の上には、「ピューと吹く!ジャガー」[※1]の主人公ジャガーさんがいつも吹いている、たて笛が置かれているのを発見。

「吹くことは……ないです(笑)」

主人公は、必然的に“ペンで強引なヤツ”になる

初連載作品「セクシーコマンドー外伝 すごいよ!!マサルさん」[※2]、そして現在連載中の「ピューと吹く!ジャガー」とギャグ作品で大ヒット作を出し続けているうすたには、やはり「ギャグ」の作りかたを聞いていきたい。

うすたギャグの最も大きな魅力としてまず挙げられるのは、強烈な個性を発揮する主人公だろう。

「ギャグマンガで、主人公が話を引っぱっていくと

※1 ジャガージュン市(じゃがー・じゅんいち)。謎の笛吹き男。

※2 1995〜1997年に『週刊少年ジャンプ』で連載。「セクシーコマンドー」という格闘技の使い手である主人公・花中島マサル(はなかじま・まさる)を中心に展開されるギャグ作品。

なったら必然的に〝ヘンで強引なヤツ〟になるとは思います。僕が、人としてもマンガのキャラとしても、そういう奴が好きだからというのもありますね。でもマサルとジャガーでは、少しタイプが違っていて。マサルは勢いで突っ走るタイプで、ジャガーは小細工するタイプ。だいたいどのマンガ家も自分のマンガの主人公は大きく分けて2、3パターンなんじゃないですかねえ」

では、「たて笛を愛している」というような個性や性格づけはどのように行うのだろう。

「ジャガーの場合は、まずストーリーの設定が先にあったんです。ミュージシャンを目指す専門学校を舞台にしたい、と思った」

その時点で主人公は、「音楽に関わる人」ということが決まる。

「じゃあ何の楽器かというと、バンドで普通は一番やらなさそうな楽器……たて笛をやる奴がいいかな、と。たて笛だと、メインボーカルになれないじゃないですか。その時点でどうなんだ、と思いますよね(笑)。たて笛だからメインボーカルにはなれないのに自己主張が強くて、こいつやたら前に出てくんなあ、みたいな存在で……と性格が徐々に決まっていきます」

自分の要素を入れることでキャラクターは生きてくる

キャラクターに、自身を投影したりもするのだろうか。

「キャラは、基本的に自分の理想像だし、だいたい全キャラに、自分の要素が細かく分かれて入っていると思います。特にハマー[※3]の要素は、僕にもすごくあると思う(笑)」

ハマーは、ジャガーと同じ「ふえ科」に属する忍者姿の男。女の子が大好きな〝変態〟キャラクターだ。

「キャラの顔を描く時は、僕も完全にそのキャラと同じ顔になっているので、ハマーがいやらしい顔をする回は嫌なんですよ。僕もいやらしい顔をしなくちゃいけないので(笑)。たぶん僕の中には、ハマーと同じ部分と、それをいましめる部分が同時にある。ハマーがやっていることが相当ダ

※3 浜渡浩満(はまわたり・ひろみつ)。元ヒップホップ塾の講師。語尾に「〜YO」がつく口癖がある。忍者風の頭巾、額当てにダウンジャケット姿がいつもの服装。

興奮丸出しのハマー。同じ顔をしながら描くが、鏡を実際に見るのではなく「やってみて、イメージする」。

メだっていうのもわかっているから、描けるんだと思います。まあハマーもある意味、〝理想像〟でもあるんですけどね（笑）」

読者も、変態ぶりに大笑いしつつ、欲望に忠実なハマーに理想の姿を見ているのかもしれない。

「やっぱり自分の要素が入ることで、キャラは生きてくるんだと思います。だから僕に近い要素のないサヤカちゃん[※4]みたいな普通の女の子は、あんまり目立たないキャラになっていますよね。そのわりに何度も出てきているんですけど」

連載開始から7年以上がたち、ジャガーとうすたとのつきあいもだいぶ長くなってきた。ギャグマンガで、1人のキャラクターと向き合い続けるということに苦労はないのだろうか。

「友だちでも、仲がよくなりすぎるとあまり連絡しなくなったり、一緒にいても会話がなくなったりすることってありますよね。あの感じに似てきている。ジャガーのことがわかり過ぎてしまって、よく『今さらあえてそれを描かなくてもいいんじゃないかな』みたいな気持ちになっちゃって。かといってジャガーの代理は誰もいない。すごく大事なキャラなんですよね。もしかしたら、ちょっと〝倦怠期〟みたいな感じなのかも（笑）」

ネームは5コマ描くごとに最初に戻って、読んで、直す

「だいたい、5コマくらいで1ネタある感じですね」

と言うように、「ピューと吹く！ジャガー」では、わずか7ページという短い中に、大量のギャグが投入されている。

うすたにとってギャグは「思いつく」というよりネームを練る際に「考えながら作っていく」もの。

「キャラクターが何を言うか、というところから考えます。ページの頭がこのキャラのこのセリフから始まったから、どんなことを言わせればこのページでオチがつけられるだろうか、というふうに作っていきます」

ネーム用紙には、ルーズリーフを使用。

「2枚をそれぞれ4分割して、見開きで7ページ分を作ります」

こうすると、1回分の話を最初から最後まで、ページをめくらずに一度に見渡すことができる。

「それに、サイズが小さくて文字を入れるスペースがあまりないので、セリフを多く入れ過ぎずにすみます」

7ページ分を、一気に描き上げるのだろうか。

「いや、途中で何度も前に戻って、読んで、直しな

※4 山田サヤカ（やまだ・さやか）。ピヨ彦の父が経営するお店の常連客の音大生。

がら描いていきます。ストーリーの展開はだいたい4、5コマ先までしか見えていないんですよ。そこまでできあがると、そのつど最初から読み返す。ネタがひとつできたところで読み返す、という感じでしょうかね。で、流れがおかしいと最初から直して……。そうやっていると前に描いたネタがどんどんつまらなく見えてくるんですよ。で、また直す」

となると、最終的に1ページ目は10回近くも読み直して手を入れる、ということになる。

「だからできるだけ客観的に読みたいんですけど……もう何を描いたのか自分でわかっているので、読み直しながら次に来るセリフを頭の中で先に言っちゃったりして。それだと読者とは読んでいる感じが変わってきてしまう」

そんな時に活用するのが、前に描いたネーム。すでに終了している約20話分をとじたファイルを側に置いておいて、作成中のネームの合間に読み返す。

「そうやって古いネームで頭を切り替えて、また今のネームに戻る。それをひたすら繰り返して作っていきます」

何度もネームに手を入れるとなると、順番を入れ替えるために切ったり貼ったりする作業が発生しそうだが、うすたのネームにはそういった跡は見当たらない。

「前は切り貼りもしていたんですけど、最近は直したい部分は消しゴムで消してしまって、もう一度最初から描き直しています。でも消す前に、携帯電話のカメラで写真を撮っておくんですよ。そうするとセリフを残しておけるので便利です」

追い込まれると、脳が覚醒して〝ファー〟ってなる」

緻密な作業となるネーム制作には、かなりの集中力を要する。

「僕の場合、休憩時間が長過ぎるんですけどね」

と笑うが、いざ描き始めるとなったら、一気に集中する。特に「追い込まれた時の集中力はすごいですよ」。

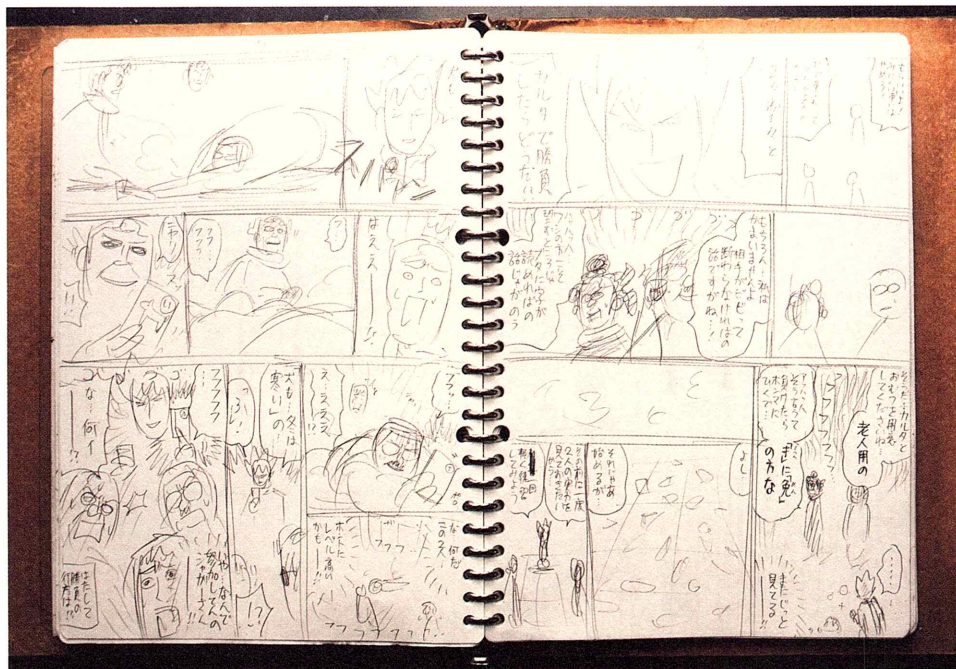
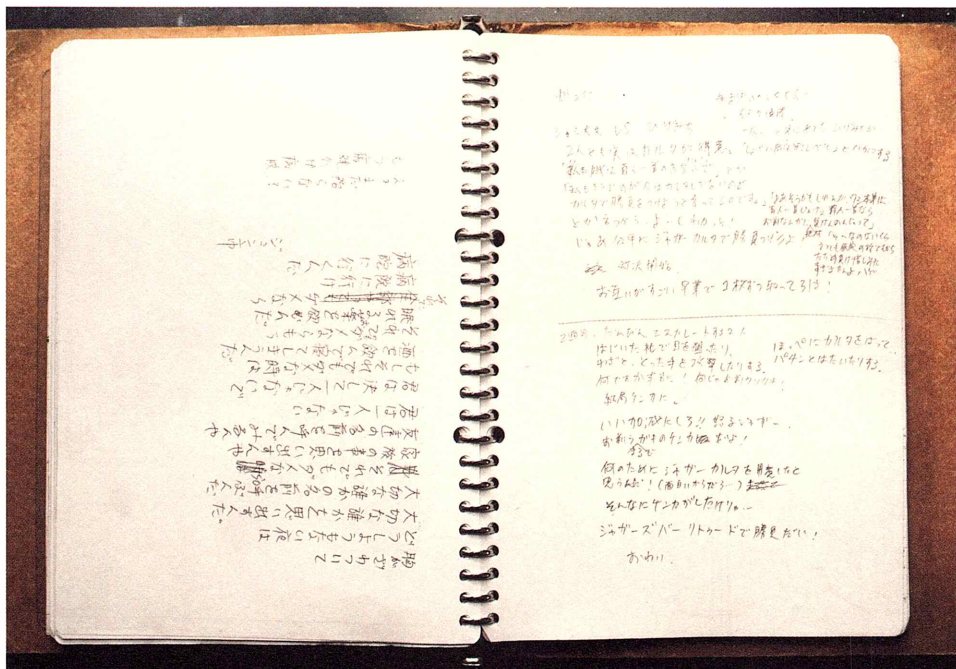
「脳が切り替わるんです。覚醒ですよね、まさに。〝ファー〟ってなります(笑)」

〝ファー〟ってなる、とは?

「普通はこのくらい(頭の周りを指さす)の範囲でものを考えているとしたら、ファーってなる時は頭からアンテナがシュッと伸びて考えられる範囲が10mくらいまで広がるような感じ。普通に『集中しろ』って言われてできる集中とは違うんですよ。明らかに、違う段階のスイッチが入る。そうすると頭が3倍くらい速く回転しますね」

「セクシーコマンドー外伝　すごいよ!!マサルさん」を

(写真上)ファイルにはネタのメモも一緒に保存しておく。

(写真下)過去に描いたネームは直近20話分をファイルにとじて、ネーム制作時にすぐ見られる状態にしておく。さらに古いネームは別途保存。

連載していた頃に、よくこの状態になっていたのだという。

「覚醒し過ぎて読者を置いてきぼりにする、みたいな回がちょいちょいあったと思います(笑)。あの頃は、追い込まれる状況が今よりもっとすごかったので。締め切り日の朝なのに、まだネームが2ページしかできてない、とかありましたから(笑)。そういう時に覚醒状態になって、ちゃんとその日中に仕上げられていました。最近は追い込まれかたが足りないのかな……いや、じゅうぶん追い込まれてるんですけどね(笑)」

ツッコミは否定ではなく説明 あくまでも、やさしく

ちょっとせつなかったり、悲しかったり、情けなかったり……一見ギャグと遠いところにありそうなものが笑いを誘うのも、うすた作品ならでは。

「笑っちゃいけないものほど、おもしろかったりしますよね」

「ピューと吹く!ジャガー」のコミックス表紙には、作品のそんな雰囲気が表れているように見える。本編の絵柄とはまた違った絵画調の絵柄が、どこかわびしいような、おかしいような、不思議な世界を作り出している。

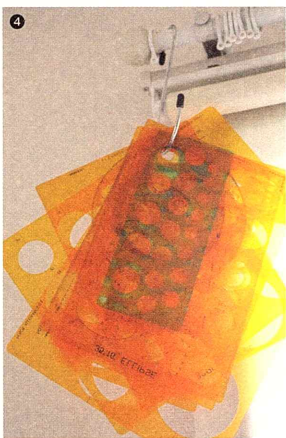
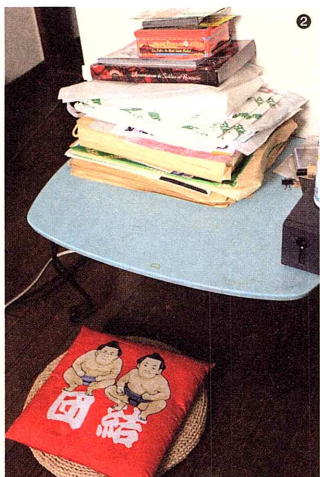
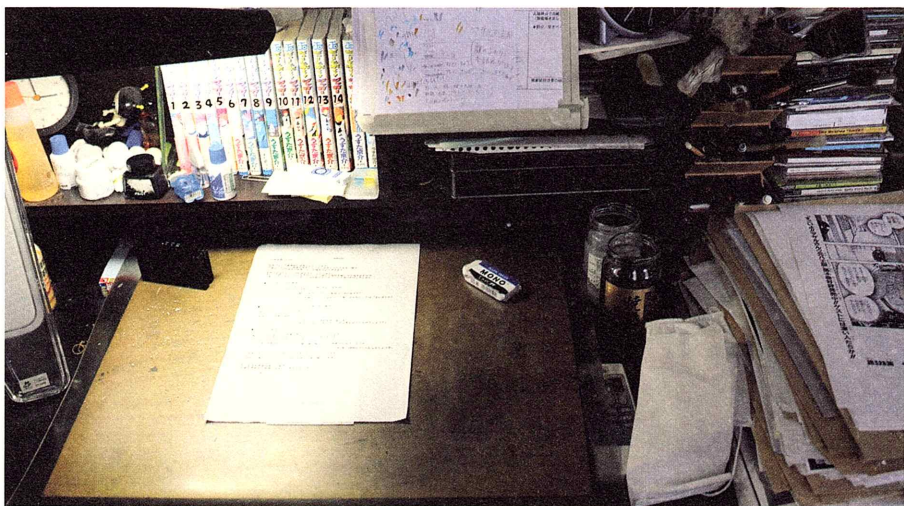
「表紙は、わりと自由に描きたいものを描かせてもらっています。親父には『もっと元気な感じの表紙にしろ』って言われます(笑)。でも、元々元気なマンガではないですからね。すぐ『イエーイ!』って言っちゃうような〝合コンのノリ〟みたいなものとは逆の空気というか。むしろ『俺そういうノリだめなんだよ……』っていう空気が漂っているようなマンガだと思う。そういう〝せつない〟感じ、〝悲しい〟感じを笑うマンガです(笑)。笑われなかったら、このキャラたち、ちょっと悲し過ぎますよね。笑ってもらえるだけありがたいというか、本人たちもきっとそう思ってると思いますよ。『笑えよ!』って」

うすたが「まさに、悲しい感じを笑うタイプのネタだと思う」と挙げたお笑い芸人は、さまぁ～ず。※5

「大好きです。ちょっと庶民派というか……親近感があるというか、かなり影響を受けています。特に〝ツッコミ〟が特徴的ですよね。ツッコミっていうと、『それ違うだろ!』みたいな拒否とか否定みたいなイメージがありますけど、さまぁ～ずの場合は〝説明〟なんですよ。ボケの行動を、ツッコミが『あー○○しちゃったー』と状況説明してあげる、という。ツッコミが否定だと、もっととげとげしい雰囲気になっちゃいますよね」

「ピューと吹く!ジャガー」でいうと、ジャガーさんの

※5 大竹一樹(おおたけ・かずき)と三村マサカズ(みむら・まさかず)のお笑いコンビ。大竹のボケに対し「～かよ!」という三村のツッコミが特徴的。

※6 酒留清彦(さけとめ・きよひこ)。ミュージシャン志望だが、ふえ科に籍を置くまじめな男の子。

❶トーン棚には「モヤモヤ」「はずかし」等種類を明記。 ❷担当編集者が小さな折りたたみテーブルで作業を手伝うことも。 ❸傾いた4段ペン立ては「取り出しやすいように」と購入。でも奥行きがけっこうあるので、丈の短いものは「けっこう見失います(笑)」。机の前の壁にはボブ・ディランの大きなポスターが。 ❹窓枠には、S字フックを使って、作画に必要なテンプレートがぶらさげてある。すぐに必要なものが探せて便利。 ❺たて笛は吹かないがギターはアシスタントが弾くことも。 ❻ペンはほぼGペンのみ使用。 ❼シャープペンシルは振ると芯が出るタイプのものをグリップが変色するまで愛用。上(古い)と下(新しい)は同じ物。

暴走＝ボケを、ピヨ彦[※6]が説明する＝ツッコミ、という感じだろうか。

「そうですね。ピヨ彦が、状況説明する。やさしくね（笑）。この突き放さない感じが好きなんですよ」

国民的な作品になるのがあこがれです

うすた作品は、ギャグマンガの中でも時に「シュール」と評されて熱狂的に支持されることも多い。だが、

「自分では、シュールだとは思わない。王道的なマンガだと思っています」

好きな作家として挙げたのも、アメリカのチャールズ・モンロー・シュルツ。あのスヌーピーの生みの親だ。スヌーピーは元々、シュルツの手がけた世界的な人気コミック『ピーナッツ』に登場するキャラクター。

「シュルツの描くものってかっこいいですよね。かわいくて、ちょっと哲学的なところもあって、大人も読めて……。あんなのが描けたら一番いいなと思います。僕にはあの要素はなさそうなので、難しいとは思いますけど。でも『ピーナッツ』とか、あと『ちびまる子ちゃん』みたいな国民的な作品になるのが、あこがれです！」

（『週刊少年ジャンプ』2008年31号で掲載されたものを加筆修正）

うすた京介
USUTA KYŌSUKE

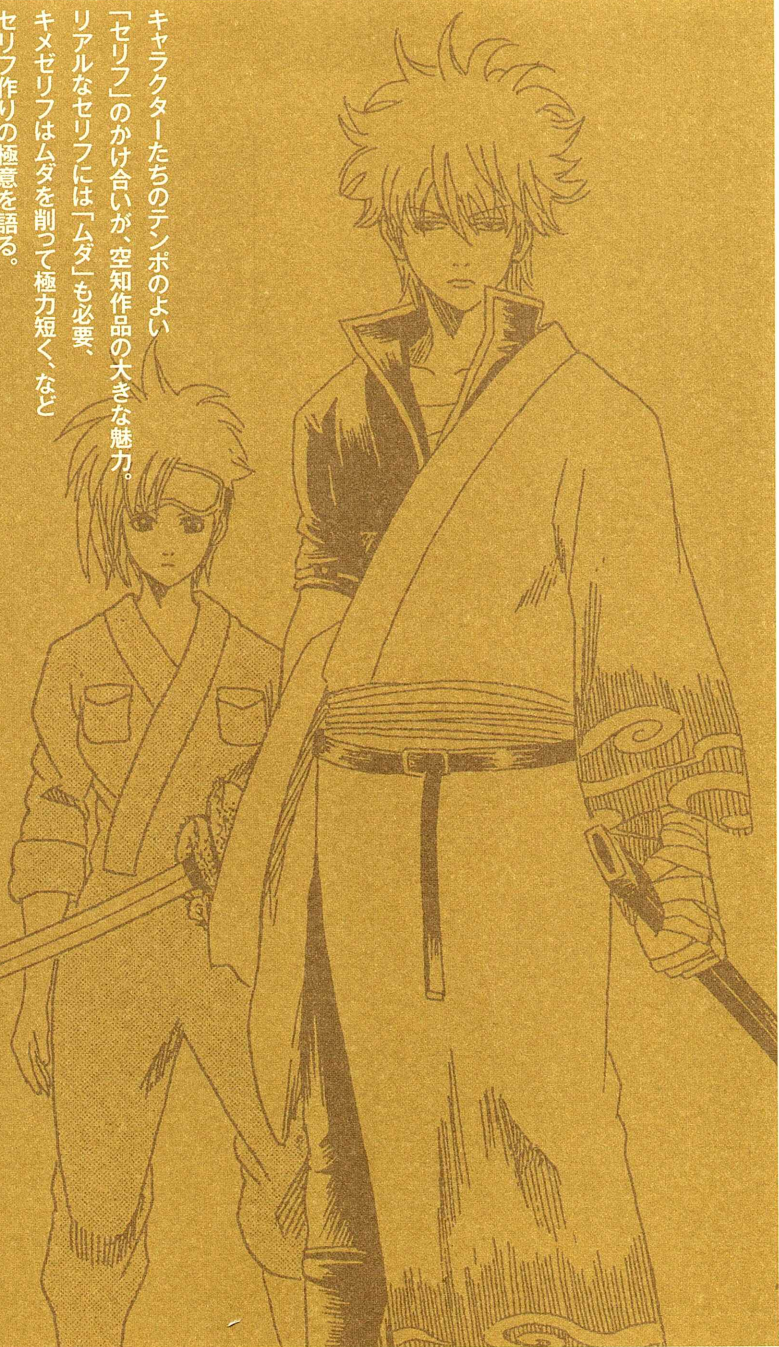
●1974年愛知県生まれ。「小さい時はギャグマンガじゃなくてストーリーマンガばっかり描いてました」（うすた）。1990年『週刊少年ジャンプ』にて「ザ★手ぬき君対物酢御君」でデビュー。1991年「それゆけ!未確認飛行物体男」で赤塚賞佳作を受賞。1995年『週刊少年ジャンプ』にて「セクシーコマンドー外伝 すごいよ!!マサルさん」の連載を開始。同誌での「武士沢レシーブ」連載を経て、2000年より「ピューと吹く!ジャガー」を開始、現在も連載中。2007年実写映画化、アニメ化され話題に。

セリフ

空知英秋

［銀魂］

キャラクターたちのテンポのよい
「セリフ」のかけ合いが、空知作品の大きな魅力。
リアルなセリフには「ムダ」も必要、
キメゼリフはムダを削って極力短く、など
セリフ作りの極意を語る。

SORACHI HIDEAKI

ドアを開けると、正面に大きな窓。開放感のある空間が広がる。その窓に向かって、空知英秋の仕事机は置かれていた。

机にはペンなどの道具に混じって、吸い殻が山盛りになった灰皿、飲みかけの缶コーヒーなどが置かれ、仕事中の姿が浮かんでくる。愛用の椅子はかなり使い込まれていて、どれだけ長い時間ここで過ごしているかを物語っている。

この日の空知は、ほぼ徹夜明け。

「すみません、ちょっと顔を洗ってきていいですか（笑）」と告げ、戻ってくると、まったく疲れを感じさせないエネルギッシュな空気を漂わせている。

ムダな言葉を意識的に加えて、ナマのしゃべりに

現在連載中の「銀魂（ぎんたま）」は、架空の江戸を舞台に何でも屋の「万事屋（よろずや）」を営む銀時（ぎんとき）※1らが事件に巻き込まれる、というストーリー。キャラクターたちのテンポのよい「セリフ」にまず惹かれる人は多いだろう。

「自分がほかの作家さんと違う部分は何か、と考えた時にセリフかな、と思ったことがあって。それから自分でも意識するようになりました。そこをぐいぐい押していこう、と」

まるで堅苦しさのない、臨場感あふれるセリフを、空知がどのように作っているのかを聞いていきたい。

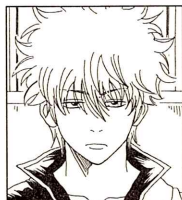
最も心がけているのは「ナマの、生きたセリフを作ること」。

「セリフって、意識しないで書くとストーリーを説明するだけの、堅くてウソくさい台本みたいなしゃべりになってしまうんです。普段僕たちがしゃべっている時って、物の名前が浮かばなくて『アレ、アレが』みたいなムダな言葉がけっこう入っているものなのに、文字にする時になると、つい削ってしまう。でも意識的にそのムダなものを入れると、ぐっとリアルなセリフになる気がして。文章の整合性よりナマでしゃべってる感を僕は優先したいんです」

ただそうなると必然的に文字数が増え、自ら「めっちゃ長いです」と言うように、マンガのセリフとしてはかなり長いものになる。

「そのぶん、会話にリズムを作ったり、語感のいい言葉を選んだり、読んでもらうための工夫は色々するようにしています」

長くても、引っかかることなくスッと読めてしまうのは、この工夫ゆえだ。

空知がキャラクターにナマのしゃべりかたをさせようと思ったのには、それが自分の強みだからという以外にも、理由があった。

※1　坂田銀時（さかた・ぎんとき）。主人公。銀髪で天然パーマ、基本的にやる気はないが、剣の腕は相当なものを持つ。

「マンガのキャラって、基本的にちょっと浮いた存在じゃないですか。手が届かないというか……舞台俳優みたいな感じ。そのうえ台本に書いてあるような堅いセリフをしゃべらせたら、よけい遠い存在に感じられてしまう。だからナマのしゃべりかたをさせて客席——読者のところに降ろしてこようと。読者が共感しやすいように、何とかこっちに持ってくるんです」

セリフを書く時は、自身がキャラクターになってしゃべっているようなイメージなのだろうか。

「うーん、目の前でキャラ同士がしゃべってる感じですかね。それを僕が第三者として見ている感じです」

見続けてきたお笑いが絶妙な「間」を生んだ

セリフを作る上で大きな影響を受けたものは、「お笑い」。

「マンガや映画よりも、バラエティ番組とか深夜ラジオから学んだことの方が大きいと思います。学んだというか、ただ好きだからアホほど見たり聴いたりしていただけなんですけど（笑）。ザ・ドリフターズ※2から始まって、とんねるず※3、ダウンタウン※4……。変遷はありますが、『お笑い』は、ずっと見てきました」

とはいえ、見て聴いてきたものがいきなりマンガに反映されたわけではない。まずは、普段の会話に反映されたのだという。

「周りの友だちも『お笑い』好きが多いので、普段話している時から、どうやって相手を笑わせようかとか、スキあらばうまいこと言ってやろうとか、みんないつも必死（笑）。だから普段の自然な会話をセリフに反映させている感じなんだと思います」

お笑い芸人の中で特に好きなのは？

「ダウンタウン、大好きです。好きな期間が長いので、セリフを書いているとたまに頭の中でダウンタウンの2人の声で再生されたりするんですよ。銀さんの声が松っちゃんの声になってたりとか（笑）」

かけ合いの「間（ま）」に注目しているという空知は、セリフを作る際にはやはり「間」の取りかたに、細心の注意をはらう。

「シリアスでもギャグでも、間ひとつでセリフの印象がガラリと変わってしまう。たたみかけるようなかけ合いをする時は、あまり間を取らずに、同じコマの中でボケとツッコミをいくつも入れたり、韻を踏んでリズミカルに読めるようにしたり。逆に情感を込めたい時は、間をたっぷり取って、セリフを削る。読者がコマを読み進めるスピードを、ある程度操作するようにしています」

※2　1970〜1980年代にかけて一世を風靡したコントグループ。メンバーに変遷はあるが、いかりや長介（いかりや・ちょうすけ）をリーダーに、加藤茶（かとう・ちゃ）、高木ブー（たかぎ・ぶー）、仲本工事（なかもと・こうじ）、志村けん（しむら・けん）の5人組が有名。「8時だヨ！全員集合」「ドリフ大爆笑」などの番組で人気が爆発した。

※3　石橋貴明（いしばし・たかあき）と木梨憲武（きなし・のりたけ）のお笑いコンビ。

※4　松本人志（まつもと・ひとし）と浜田雅功（はまだ・まさとし）のお笑いコンビ。

空知の思考の過程がわかる、途中までのプロット。ある程度考えがまとまった段階でネームに進み、またプロットに戻る、を繰り返す。ノリを大切に進めていくが、吟味することも忘れない。

キャラを細部まで作り込むとより生きたセリフに

キャラクターがどんな性格なのか、どんな境遇なのかによってもセリフは変わってくる。生きたセリフのためにもキャラクターの作り込みは大切だ。

キャラクター作りのために空知が普段からしているのは、人物の背景を想像してみること。

「担当さんとの打ち合わせでは、よく2人で実際の事件の犯人のことを推測します。『あの犯人って、普段はこんな人なんじゃないだろうか』『学校のクラスではこういう感じだったんじゃないか』とか、そういうことを想像して話すんですよ」

実在の人物でなくてもいい。

「マンガやアニメのキャラについても、アシスタントたちとよく話しますね。『あの2人はどうやってくっついたんだろう』とか、ストーリー上は描かれなかった部分を。まあ、僕たちが話すのはほとんどが下ネタなんですけど(笑)」

これなら誰もが楽しんでできる上、細部までキャラクターを作る上での、格好の練習になる。

「そうですね。かなりキャラの勉強になると思いますよ。キャラを作る時には、作品の中には出てこないような細かい部分を、なるべく多く考えておくことが大事だと思うので」

キメゼリフは、ムダを削って少ない言葉に意味を込める

テンポの良い会話やギャグで笑わせることが多い「銀魂」だが、その中に時折シリアスで、かっこいいキメゼリフもまじってくる。キメゼリフの作りかたは、これまで話してきたものとは、逆。

「普段のしゃべりをダラダラさせるのとは逆に、ムダなものを極力削っていきます。キメゼリフの場合は、少ない言葉の裏側にどれだけたくさんの意味を込められるかを意識する。その方が普段のしゃべりとのギャップも出ますしね」

先にキメゼリフが浮かんで、後からストーリーを作ることもあるのだろうか。

「今回はこんなことが言いたい、と初めに考えて、そのキメゼリフに近づけてストーリーを描いていくことはあります。ただセリフは流れの中で出てくるものなので、描いていく途中で全然違うセリフになったりもします。その場合は、また別の機会に使えばいいので」

ギャグで突っ走る話の後、何話か続けて突然シリア

スなストーリーが展開することもあり、がらっと雰囲気が変わるのも「銀魂」の大きな魅力だ。

「起伏が激しいですよね。展開が速い。いきなり人が死んだりとかもしますし。僕の中ではこれで成立しているんですけど、読者はこの振り幅についていけない！　みたいな人も多いんじゃないですかね（笑）」

だがギャグとシリアス両方を描く、ということが、大きなモチベーションになっている。

「ギャグばっかり描いているとシリアスな話を描きたくなってくるし、シリアスな話を描いているとギャグが描きたくなる……飽き性なんですよね。一番楽しいのは、シリアス明けのギャグの回。ずっと描いてきたシリアスな話が終わって、思いっ切りふざける時は、楽しいですねえ。ずっと『ふざけたいなあ』と思いながらシリアスを描いているので（笑）。なので、ギャグはシリアスのために、シリアスはギャグのために描いている感じです」

ネームとプロットを何度も行き来して、ギリギリまで粘る

セリフにこだわる空知だけに、制作工程の中でも「ネームが一番力が入るところです。一番好きだし、一番苦しくもある」。

「打ち合わせの時に、こういう話をやろうと、ふわっとテーマみたいなものを決めるだけで、あとは描きながら考えていきます。プロットは一応書くんですけど、完成したことがない。だいたい途中で終わっちゃいます（笑）」

プロットは「頭を整理するために書いているだけ」なのだという。

「〝答え〟は、プロットの段階では出ていない。だから途中のままネームを描き始めます。『銀魂』は本筋じゃなくて、横道にそれてオマケ的にふざけたことやっているのがおもしろい、みたいな面もあるので、その場のノリにまかせてやっているところもありますね。脱線するのがいい、という」

ただ、まずはノリにまかせてギャグを描いたら、

「一度立ち止まって考える。そうしないとものすごくあっさりしたひねりのないギャグになってしまうので」

ネームは、原稿用紙に直接描く。ページごと順番を入れ替えることがあるので、確定したらコピーをとってホッチキスで留めて完成。原稿用紙の方は、ネーム用のアタリ程度だった絵の上から、再度しっかりと絵を描き込み下描きにするというやりかただ。

立ち止まるべきところでは立ち止まることも肝要なのだ。

「最後を決めずにネームを描いていると次が中々浮かばない時もあります。その時はまたプロットに戻って整理して……を繰り返す」

何度もプロットとネームを行き来して、じりじりとゴールに近づいていく。決して、一直線に進められることはない。

「ギリギリまで粘って、最後にページごと順番を入れ替えたりもします」

確定したら、ホッチキスで留める。それが完成の合図だ。

「自分では最後まで中々展開のパターンの可能性を絞っていけないんですよ。もっといい展開があるんじゃないか、と。締め切りにケツをたたいてもらって、何とか決めている感じですかね」

よりよいものを求める姿勢は常に変わらない。自己評価も、厳しいものになる。

「何を描いても『これは、うまくいったな』みたいに思えることはほとんどないです。……あ、でも唯一〝鍋の回〟は『はまった！』と思いました」

連載100回を記念して、主要キャラクターがスキヤキ鍋を囲みながら振り返る「総集編」になるはずが、肉をめぐる大バトルになって……という話。※5 話があらぬ方向に転がり、絶妙のオチがつく、という完成度の高さ。

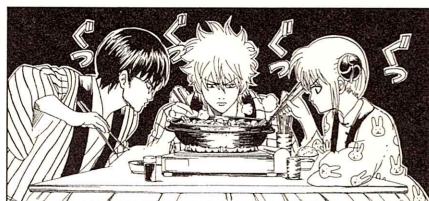
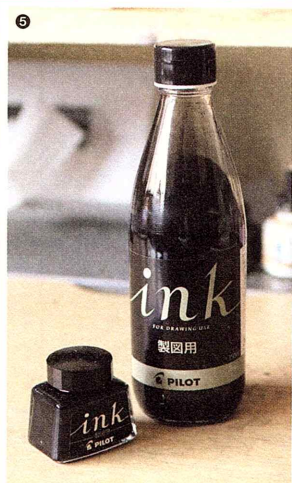
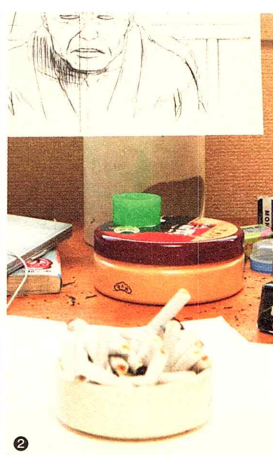
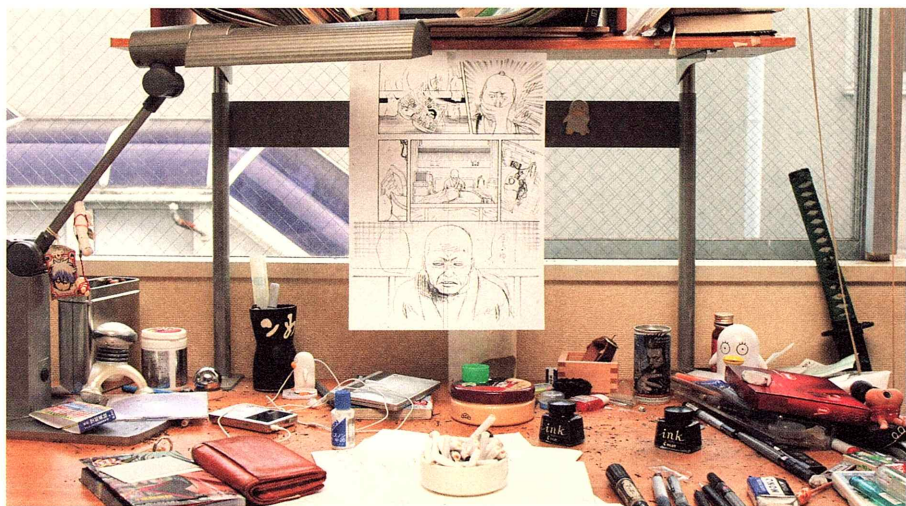
「あんまり読者からの人気は高くなかったみたいですけど（笑）」

大人にも子どもにも全力で投げていきたい

マンガ家として、自身の強みが「セリフ」であることに早くから気づいた空知。新人や、これからマンガ家を目指す者に、強みを探すためのアドバイスはあるだろうか。

「見つけるのは中々難しいですよね……。〝マンガ以外のところ〟が重要になってくるとは思うんです。マンガ家なら、マンガを描いているのは当たり前なので。マンガで、何を描きたいのか、ということを考えるのが大切だと僕は思う。そのためにもマンガ以外の趣味とか興味はいっぱい持っていた方がいいと思います。マンガ家になってから、効いてきますよ」

仕事場の片隅に、毎週担当から手渡される、という紙袋いっぱいに詰め込まれたファンレターが大切に保管されている。

「ファンレターは本当にうれしくて、全部読みます。これを読むために描いているところもあるし、読者が

※5 第百訓「鍋は人生の縮図である」。

❶アシスタントの机の前に貼られた「お札」は「『幽霊旅館編』を描いた時、けっこう細かい嫌なことが続いて……担当さんがくれました」。❷机の灰皿には吸い殻が山盛りに。 ❸「江戸」の世界を描くために欠かせない資料多数。「昆虫」の図鑑もあるのが「銀魂」ならでは。❹仕事用の椅子。中身のスポンジが飛び出し、どれだけ長い時間ここで過ごしてきたかを物語る。 ❺インクは大きなペットボトルに入ったものを詰め替えて使う。 ❻筆ペンは髪の毛など細かい作業が多いので細めを愛用している。「力を入れて描くので」シャープペンシルは持ち手がジェルのものを使用。

何を求めているのかを知ることができる、貴重な機会でもある。『あのキャラはあんまり出さないで』と書いてあると逆にガンガン出したりもしますけど(笑)。あまのじゃくなのかもしれない」

ファンレターは、性別年齢問わず、幅広い読者から送られてくるという。

「主婦の方からもけっこうたくさんもらいます。子どもと一緒に見てます、とか。ダメなキャラが多いので、母性本能をくすぐるところもあるんでしょうかね(笑)」

かなりきわどいセリフや、性に関する大人っぽいネタがどんどん登場するのも「銀魂」ならでは。子ども読者にはわかりづらいかな、と抑えてしまいそうなネタも、構わず出すのが空知のやりかただ。

「子ども読者に合わせよう、とかは思わないです。『こんなの好きでしょー?』みたいな上から目線で描いても、きっと届かない。子どもをなめんな、と(笑)。子どもってこっちが全力で投げたものを、けっこうちゃんと受け取ってくれるんですよね。僕は誰に対しても、全力で投げたい。親子で、キャッチボールの時とか、子ども相手なのにボールを思いっ切り投げるオヤジっているでしょう。バーン! って。子どもも、怖がって目をつぶりながらボールを捕ってるのに(笑)。僕もああいう感じで投げていきたいんです」

(『週刊少年ジャンプ』2008年26号で掲載されたものを加筆修正)

空知英秋

SORACHI HIDEAKI

●1979年北海道生まれ。2002年『週刊少年ジャンプ』にて「だんでらいおん」でデビュー。2004年同誌にて「銀魂」の連載を開始。アニメ化もされた。連載中の2008年には『ジャンプSQ.』に読み切り「13(サーティーン)」を掲載。現在も『週刊少年ジャンプ』にて「銀魂」を連載中。学生時代には広告のキャッチコピーを考えていたことも。「短い言葉でどれだけ簡潔に、ということをやれたのはすごく勉強になりました。まあ今はめっちゃ長いセリフを書いていますが(笑)。今でも広告のコピーを見たりするのは好きです」(空知)。

ジャンル

島袋光年

［世紀末リーダー伝たけし!］
［トリコ］ほか

「メッセージは全然ない。
キャラの心情を深く描いていないのに、
おもしろく読めるものを」。
ギャグマンガで一世を風靡し、今度はグルメアドベンチャーという
まったく違うジャンルで新たなヒットを飛ばす島袋は、
常にシンプルな「おもしろさ」だけを目指す。

SHIMABUKURO MITSUTOSHI

最近引っ越してきたばかりだという、島袋光年の仕事場は、気持ちのいい川沿いにある一軒家だ。

広々とした机の上に、筆記具が山を作っている。現在連載中の作品「トリコ」でペン入れに使用するのは主にGペンだが、「世紀末リーダー伝たけし!」※1では丸ペンを使用していたという。その理由が、おもしろい。

「丸ペンの先はつるっとしているんですけど、Gペンの先って両サイドに溝があるんですよ。だからインクを拭く時に、その溝にティッシュがよく引っかかって……そんな小さいことがなぜか当時はすごく嫌だったんですよ。反抗期だったんでしょうね(笑)。今はもう心が広くなったので、Gペンで大丈夫です」

“食べること”をテーマにすれば60億人が共感できる!

「トリコ」は『グルメ時代』を舞台に、未開の味を探し求めて旅を続け、獲物を狩る『美食屋』たちを描いた作品。いわゆるグルメマンガともバトルマンガとも違う“グルメアドベンチャー”というジャンルの登場に、連載開始から各所で話題となった。

そもそも“食べること”を扱う、という発想はどこから得たものだったのだろう。

「前から、マンガでもアニメでも、食べているシーンっておもしろいとずっと思っていたんです。『はじめ人間ギャートルズ』※2でマンモスの肉を食べる、あれが基本。自分でもそういうものを描いてみたかった」

さらに、“食べること”を選んだもうひとつの大きな理由は「多くの読者に共感してもらえるから」。

「『トリコ』を描く前、スポーツマンガを描きたいと思ったことがあって、青年誌で『RING』※3というマンガを描いたんですよ。実在しない『リング』というスポーツのマンガです。実際にあるスポーツだと、経験していない人には中々伝わらないし、興味のない人には読んでもらえない気がしていた。最初の入り口でそうなるのはまずいなと。ならばいっそ、と自分で勝手にオリジナルのスポーツを作ったんですけど……どんず

※1　主人公の「リーダー的存在」たけしを中心にギャグにバトルにと繰り広げられ、笑い、涙、感動が全て入り込んだ作品。1997〜2002年『週刊少年ジャンプ』で連載。その後2005年に『スーパージャンプ』で完結編が連載された。

※2　園山俊二(そのやま・しゅんじ)のマンガ。原始時代を生きる原始人たちの生活をおもしろおかしく描いている。マンモスの肉を輪切りで表現しているのが特徴的。

※3　2004〜2005年『スーパージャンプ』にて連載。輪投げを競技化したような架空のニュースポーツ『リング』を戦う様子を描いた。

scottie

べりました（笑）。でも〝食べること〟なら、たぶん世界の60億人、誰もが経験していることで、おいしいものを食べたい、という感覚には少なからず共感してもらえるはず。今回はこれでいくべきだ！　と思いました」

メッセージ性はいらない「おいしそう」だけでいい

作中に登場するのは『ガララワニ』※4の肉、『虹の実』※5『ふぐ鯨』※6など現実にはない食材ばかり。どう「おいしさ」を伝えるのかは、中々の難題だ。

「グルメマンガでもテレビのグルメ番組でもおいしさの表現というのは既にいっぱいあって。実際にある食べ物にたとえるのも、わかりやすいとは思うんですけど、『トリコ』では何か違うやりかたがいいんじゃないか、と」

そこで島袋は、〝肉体の変化〟でおいしさを表現する、という新しい表現方法を取り込んだ。

「細胞1個1個が光り出したり※7、髪の毛とか爪が伸びたり、体がものすごく成長したり。それがおいしいっていう表現になっているのかわからないですけど」

食べることは体と直結していて、おいしいものを食べることは生きるエネルギーになる――そんなメッセージを感じさせる表現だ。だが、そう伝えると、

「いえ、メッセージは全然ないんです」

とあっさりと言った。

作品の中に、テーマやメッセージを盛り込もうとして苦戦するマンガ家も多いはずだ。だが島袋の考えはいたってシンプル。

「トリコたちが冒険をする理由はただおいしいものを追い求めているから、だけでいい。そこにほかの理由はなくてもいいんじゃないかと思ったんです。たとえば、新しいお菓子が発売されたと聞いたら食べたくなりますよね。それと同じような、特に感動的でもない、軽い感じのものが描きたかったんです」

おいしいものを食べるため、というシンプルな欲求のために、獲物を狩り、食す。描きたいのは、それだけだ。

「だから特に敵はいないですしね。襲われた時の正当防衛は別にして、トリコは食べもしない動物を殺したりはしない。殺すのは食べるためだから、殺す理由に怒りとか悲しみは含まれていないんです。食材になる猛獣も悪くないし、食べるために狩りをしているトリコも悪くない。善も悪もない。だからバトルシーンも、単純なんですよ。戦うおもしろさを描きたいというか……たとえばクマとマウンテンゴリラが戦ったらどっちが強いんだろう？　とか。そういう興味で描い

※4　硬いうろこに強靭な牙を持った獰猛な『爬虫獣類』。

※5　気温や湿度によって7色に味を変える幻の木の実。

※6　身体は小さいが猛毒を持ち、さばくにも高度な技術が求められる『魚乳類』。

ているマンガなんです」

キャラ設定は、まじめに見ない キャラの心情は、深く描かない

あくまでもシンプルなおもしろさを追求する島袋は、キャラクター設定も「あまり考えない」のだという。

「僕、描いていくうちにキャラの設定とか特徴とかをよく忘れるんですよ。人に指摘されてから『あ、そういえばこういう髪型だったんだっけ』とか（笑）。机の前にしっかり作ったプロフィールを貼って、見ながら描いていた時期もあったんですけど、それが作品の中に効果的に出ているとは僕にはあまり思えなかった。むしろ、キャラをきちんと描こうとすることを意識し過ぎてネームの勢いにブレーキがかかるようなことがあるのは嫌だと思いました。特にギャグマンガでは」

キャラ設定を作り込み過ぎたゆえに、何度も確認が必要になり、そのたびに手が止まるのでは、もったいない。

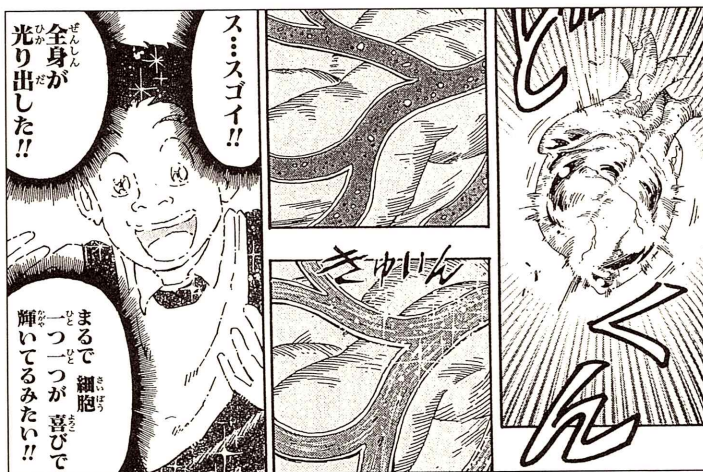
「だから今は、設定を一応作っても、書いた紙を〝まじめに見ない〟という方法をとってます（笑）。口癖の語尾だとか、それだけは、というポイントを覚えておけば、あとはそれほど気にしないで描く」

そういえば、トリコが心情を吐露したり、考えを語るシーンもほとんどない。

「キャラの心情を深く描いていないのに、おもしろく読める——元々〝少年マンガ〟というのはそういうものなのかも、とも思うんですよ。シンプルなおもしろさ。それが僕の理想であり、目標です」

描き過ぎない、という姿勢は一貫している。『オートファジー（自食作用）』※8など科学用語がいくつも登場するのも「トリコ」の特徴だが、

「調べておもしろいと思ったことがいっぱいあっても、たくさん入れ過ぎると、うるさいネームになっちゃうことがあるんですよね。ネタに説得力を持たせるにしても、やっぱり少年マンガなので、どこまで入れる必要があるのか、は考えて入れるようにしています」

仕入れた知識を、必要十分なだけの量使うこと。さらに、いかに効果的な形で

※7 『宝石の肉（ジュエルミート）』を噛みしめると、心臓が波打ち、勢いよく押し出された血が体をめぐり、全身の細胞が宝石のように光り出す。おいしさを〝肉体の変化〟で表現するという新しい手法。

※8 生命維持機能のひとつ。細胞の周辺で栄養が不足した時に、自らの組織を破壊して栄養源に充てる働き。

使えるかも、重要だ。島袋が例として挙げたのは、『ノッキング』。トリコたち美食屋が獲物に針を打ち込み、一時的に体を麻痺させる技術だ。

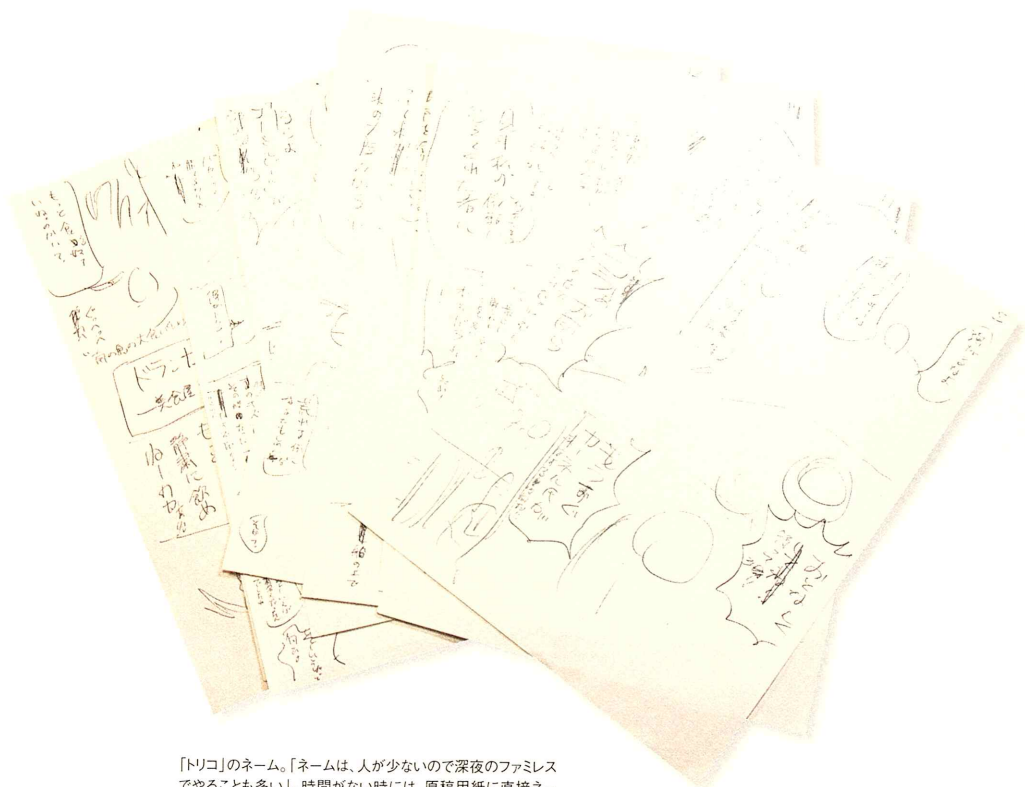
「実際に、魚のツボに針を刺して動けなくする技術があるんです。心臓だけは動いている状態にしておけば、体も固くならずに、鮮度を保つことができる。それを『トリコ』の世界ではもっとほかの動物とか虫とかあらゆる生き物に使えないか、と考えてみた」

そのままではなく、カスタマイズして使う、ということだ。

「〝数式〟と〝答え〟だと思うといいかもしれない。マンガの中で同じ答えを使うために数式の方を変えてみるということです。この場合は、『魚に針を刺す』、という数式の答えは『動かなくなる』、ということ。魚に針を刺す、の部分を『あらゆる生き物に針を刺す』という数式に置き換えても、同じ答えが出るかどうかを考える、ということですよね」

自分で作ったギャグで、最初に笑うのは、自分

毎週ネームを描き始めるきっかけになるのも、その時頭に浮かんだ、何かひとつの「おもしろい」こと。

「本当、ただ、それだけですね（笑）。いきなりキメ

「トリコ」のネーム。「ネームは、人が少ないので深夜のファミレスでやることも多い」。時間がない時には、原稿用紙に直接ネーム兼下描きをして、そのままペン入れに入ることも。

ゼリフが浮かんだりもするし、単なるネタとかアイデアみたいなものだったり、入れなくてもいいようなコマ——木を移動して登っていくとか——だったりもする。それを描くことが必ずしも正解じゃない時もあると思う。でも、僕が楽しんで描くためには必要なものなんです。意味のないものでも、『描きたい』と思ったものを描くことがモチベーションになる。そこから肉づけして話を作っていく感じですね。僕の場合は話の道筋を最初に作って描いていくということはほとんどない」

決まったストーリーをなぞるように描いても「すぐ手が止まってしまう」。

「だからなぞるんじゃなくて、本当に毎回、掘って探っている、という感じ。描きながら自分でも、はっとしたりびっくりしたりしたいんです。特にギャグマンガを描く場合はその気持ちが強いですね。僕が、一番初めに、自分で笑いたいんです。ファミレスで1人で人目を気にせず爆笑できたら幸せです」

ギャグの場合、途中でぶったぎることも必要

ギャグマンガ「世紀末リーダー伝たけし！」を長期にわたって連載していた島袋。ストーリーマンガを作ってみて、両者の作りかたの違いを身をもって感じているという。

「ギャグはもっと右脳的というか……ふわっと出てくるものも多かった気がしますね」

「たけし」では破壊的なギャグで爆笑させる一方で、長期にわたってバトルが展開することも人気の理由だった。

「ギャグが浮かばないと、どうしてもバトルが長くなるんですけど（笑）。でも最初はそこまでやるつもりはなかったのに、だんだん膨らんでしまうことはありました。そうなると、始めたからにはちゃんと終わらせなきゃ、と思ってついつい最後までその話をきちんと描こうとしてしまう。そういう部分は、ちょっと自分でも反省しているんですけどね」

膨らませてしまうことを、だろうか。

「いえ、膨らんだ話を簡単に切り捨てられないことを、です。そういうあきらめは、ギャグの週刊連載には必要かもしれない。ぱっと終わらせて、方向転換すべき時もあるでしょうね。残すものだという意識で最後まで描き切ることも大事だけど、1週間ごとだというある意味〝読み捨て〟の部分も意識しなくてはいけない。立ち読みで、その回からいきなり読む人もいるわけで。だから、展開がおもしろくなくなってきたら終わらせることも大事なんだと思います」

それは、ギャグマンガを描く上での苦しいところでもあり、利点でもある。

「ギャグは瞬発力があるので、今週おもしろくなくても次の週おもしろければ——もっと言うと1秒前に読んだコマがおもしろくなくても、その次のコマがおもしろければ一発逆転できる。でもストーリーマンガは連続しているのでそうはいかないことが多いですよね。ストーリーマンガを描いてみて、どっちも大変だなと思ってます。すべてに当てはまるような方程式があればいいんですけどね。よくアシスタントともどうすればおもしろいマンガが描けるのか話したりしますけど、そういうものって中々ないですよ。むしろギャグなんかは、その方程式を裏切った方がおもしろかったりしますからね」

自分がおもしろいと思うことをどう伝えるか それが全て

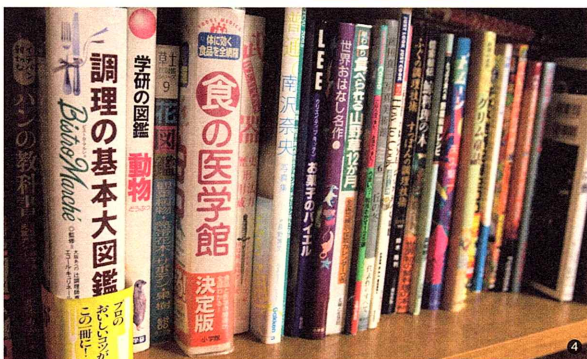
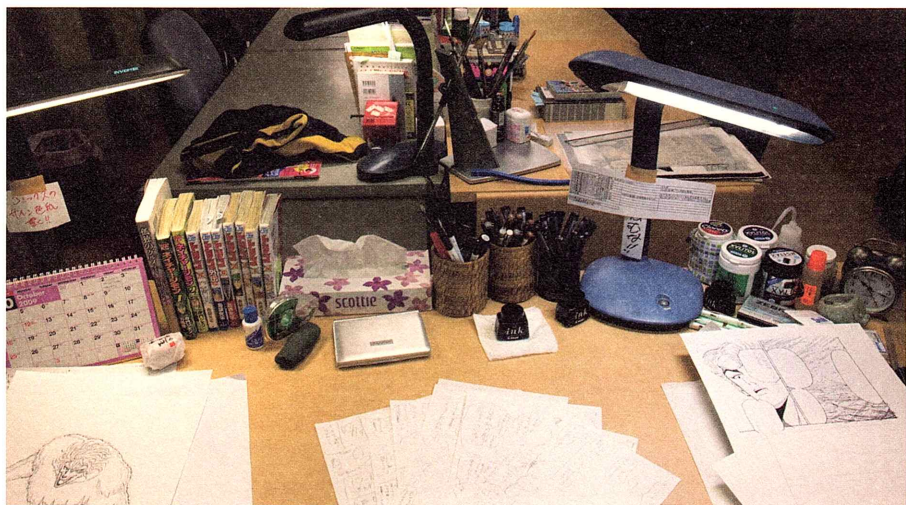
自身のマンガの描きかたについて、「僕はいいかげん」と言う。

「若いマンガ家志望の人には、これぐらいいいかげんでも、これぐらいのことなら何とかできるよ、と思ってもらえれば」

と笑うが、その姿勢は、いいかげんとは遠いように思える。余分な要素をできるだけ排して、あくまでも「おもしろい」ことだけで勝負しようとする姿勢は、むしろ妥協することを許さない厳しいもののように見える。

「うーん。自分では相当いいかげんだと思いますけどねぇ。どういう方向だろうが、どういう表現だろうが、かまわない。おもしろかったらそれでいいんです。後は読者にどれぐらい共感してもらえるか。自分がおもしろいと思うことをどう描けばきちんと伝わるのか。それが全て」

デビュー直後から、その姿勢は変わっていない。

「10代の頃は今読んだらくそみたいなマンガを自分ではめちゃくちゃおもしろいと思って描いてましたから……恥ずかしいです(笑)。自分が描いたものが、実際おもしろいのかおもしろくないのかの判断が全然できていませんでしたね。いわゆるひとりよがりな作品だったんです。読者が何ひとつ共感できない駄作ですね。でも、最初はそれぐらい自信を持ってやっていいと思う。必ず、何年かたったら、その時描いていた作品の下手な部分が自分で見えてきますし、それが当時の実力だったんだと自分で気づくと思います。それを繰り返していくことが成長につながるんだと思う。僕自身、今もそれを繰り返してる状態かも(笑)。若いマ

❶島袋の仕事場には大きなトレース台は置かないので、机の上がすっきり。 ❷道具類に混じって、目薬が。「『Smileアクティブ』の『クール』が、いいんです。かなりビャーッときます」。 ❸『コピック』は机横の棚に寝かせて収納。 ❹食に関する資料は欠かせない。 ❺Gペンは「長かったので巨大なペンチでぐにゅっと切って、ヤスリで丸く面取りしました」とかなりカスタマイズ。「ペン入れの時にやっと脳みそがあく感じ。物理的な作業なので。しゃべったり、DVDを観たりしながらやります」

ンガ家志望のみなさまも、どうか根気強く続けてもらいたいですね。今はけっこう何か言われるとすぐ心が折れちゃう人が多いような気がしていて。マンガ家は、やっぱり負けず嫌いであることが大事。スポーツの世界だとわかりやすいですけど、絶対にマンガの世界でもそう。負けず嫌いの人は、量もたくさん描きますからね。デビューして連載が始まったら徹夜が続いたりして体的にもきつくなったりすることがあると思う。そういう時に、負けん気とか、精神力が生きてくると思います」

現在の『週刊少年ジャンプ』については「僕らが中学時代に読んでいた頃とは相当変わってきたと思いますよ」と話す。

「読者層がまず、変わったんじゃないでしょうか。だからマンガの方も、おそらく少しずつ読者のニーズに合わせたものになっていっているのかな。僕自身は、読者がこうだからとか、今こういうものが流行っているからとかはあまり意識しないですね。なるべく自分がおもしろいと思ったものを描いていきたいと思っています」

そして、じつに潔い、島袋の覚悟を感じさせる言葉でしめくくった。

「自分がおもしろいと思ったことが伝え切れなくなったら、終わり。ただそれだけの話です」

島袋光年
SHIMABUKURO MITSUTOSHI

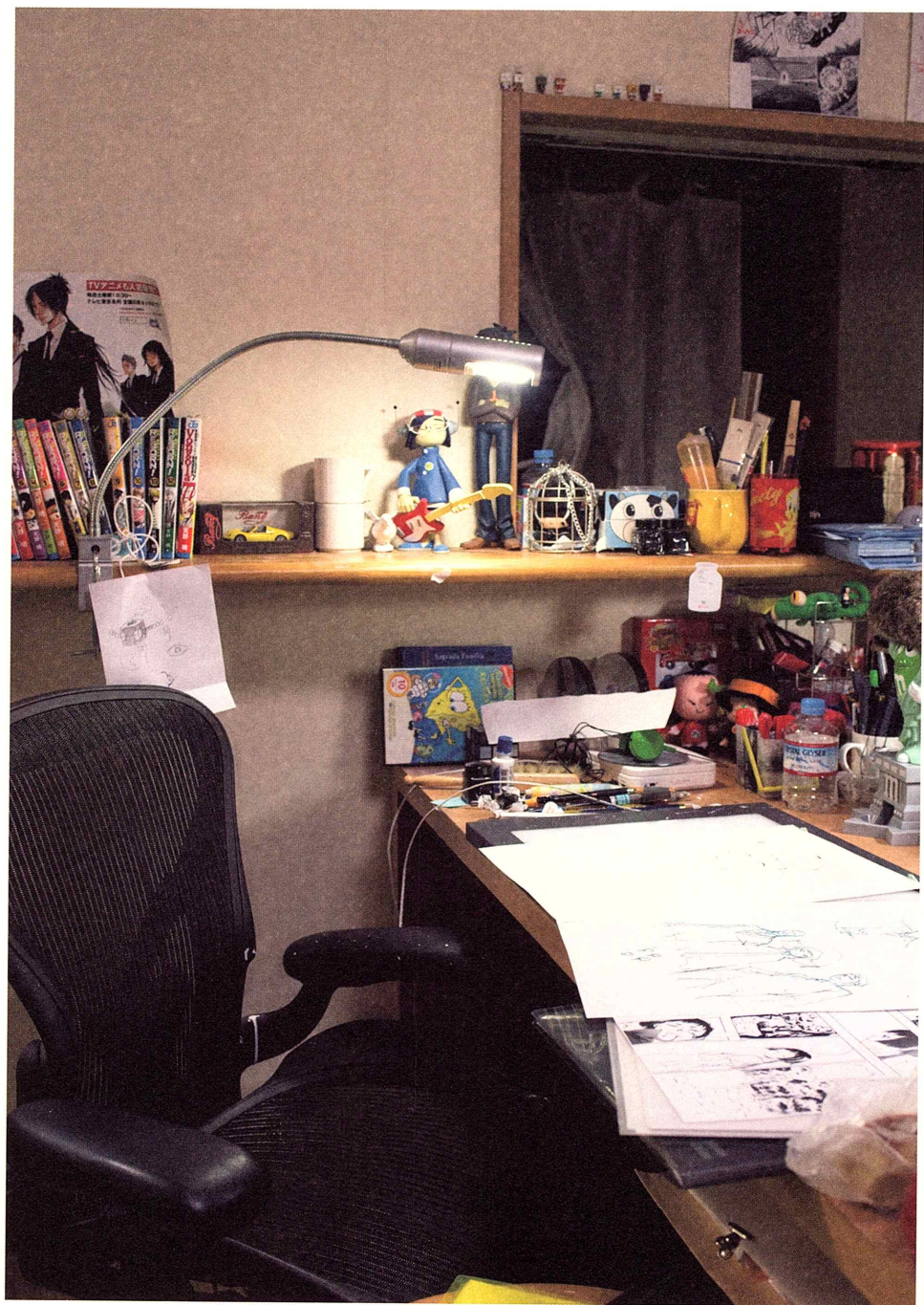
●1975年沖縄県生まれ。1996年『週刊少年ジャンプ特別編集増刊Spring Special』にて「凄絶!!タコス駅西口」でデビュー。1997年『週刊少年ジャンプ』にて「世紀末リーダー伝たけし!」の連載を開始、2005年からは『スーパージャンプ』にて「世紀末リーダー伝たけし! 完結編」が連載された。2004年『スーパージャンプ』にて「RING」を連載した。2008年『週刊少年ジャンプ』にて「トリコ」を連載開始、現在も連載中。「食べることは大好き。好き嫌いもない。この前飲んだトラの睾丸酒は中々の臭さでしたけど(笑)おいしかった」(島袋)。

ペン入れ

天野明

［家庭教師ヒットマンREBORN!］

繊細で美しく、かつ勢いのある描線の秘密は、
バトルを描くにあたって生み出した
Gペン＋筆の合わせ技にあった。
さらに、現在は主に筆を使うという天野の
最新ペン入れ法も披露する。
バトルシーンを描く時の"心得"も必読。

AMANO AKIRA

壁がゆるい円を描いた、天野明の仕事部屋。アシスタントの椅子は鮮やかなグリーンで統一され、明るい雰囲気だ。天野は、自宅でネームを仕上げ、作画段階で仕事場にやって来る。

「仕事中は私語禁止だぞ」と書かれた貼り紙が机の前や壁などあちこちに貼ってある。アシスタントたちと仲がよいあまり、一度話が始まると止まらないのだという。

「朝4時にベランダで人生相談が始まったりとか……。基本的に『お前が黙れ!』ってくらい自分が一番しゃべってしまうので(笑)、貼り紙を作ってみました」

原稿をたくさん広げてもまだまだ余裕のある天野の机には、映画のDVDも並んでいた。

「最初から最後まで全部観るのじゃなくて、かっこいいと思う部分だけを観ることもあります。『トランスポーター』※1の前半だけ、とか(笑)。『千と千尋の神隠し』※2は、話が深刻になる前までが好き。終わりが近づくと悲しくなるので……永遠に日常が続いてほしいと思ってしまうんです」

机の周りを始め、カウンターや梁の上にもキャラクターグッズや雑貨がたくさんディスプレーされていて、にぎやかで楽しい作業スペースだ。『スポンジ・ボブ』※3のフィギュアなど、どれもただかわいいというよりはちょっとクセのあるものが並ぶ。

「雑貨が好きなんですよ。だからマンガの中にマスコットキャラを登場させよう、とデザインを考えた時も、雑貨からイメージしました」

『家庭教師ヒットマンREBORN!』におけるマスコットキャラ的な存在、リボーン※4は見た目は赤ちゃん、じつはマフィア、という設定の2頭身のキャラクター。

「丸くてちょっとつぶれたような……雑貨とかキャラクターグッズのような、こういう顔っていいなあって」

バトル編で、意識的に太い線から細い線へ変更

『家庭教師ヒットマンREBORN!』を見ていて目を引かれるのは、その美しい描線。天野の「ペン入れ」のコツを、聞いてみたい。

主人公・ツナ※5の通う中学校や街を舞台にギャグの要素も盛り込んだ『日常編』から、本格的な戦闘シーンが中心の『バトル編』に移行して、線がなめらかで繊細になっている。これは、経験を積んだゆえの進歩ではなく、天野自身が意識的に線を変化させたものだという。

「かなり変えました。日常編の時は、とにかくネタ重視という感じで、絵は二の次、線もはっきりいってザツ(笑)。当時は自分なりにこれでいいと思っていた

※1 2002年フランスの作品。製作、脚本はリュック・ベッソン。どんな品物でも運ぶ「運び屋(トランスポーター)」の主人公が巻き起こすカー・アクション映画。

※2 2001年日本の作品。監督は宮崎駿(みやざき・はやお)。スタジオ・ジブリによる長編アニメーション作品。

※3 アメリカ製のギャグアニメ。主人公のスポンジ・ボブ・スクエアパンツは、スポンジのような外見をした生物。

※4 ツナをマフィアのボスに教育するために来日した赤ん坊。

※5 沢田綱吉(さわだ・つなよし)。「ダメツナ」と呼ばれる中学生だったが、突如イタリアンマフィアであるボンゴレファミリーの10代目候補になった主人公。

んですけど、それまで通りの絵では本気でシリアスなものを描いているということと、戦いの激しさが読者に中々伝わらないだろうと思ったんですよね。なので、本気で絵をがんばろう、と」

具体的に、線をどう変えたのだろう。

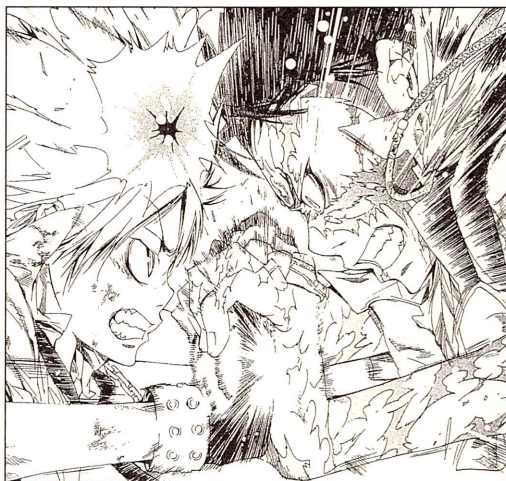
「一番大きい変化は〝線を細くしたこと〟。細くして、線と線の間をあけずにしっかりつないで描くようにしました。そうすると、立体的に見えるような気がして……」

『日常編』のコマと、『バトル編』のコマ、どちらもアクションシーンから選んで見比べてみると、違いは一目瞭然だ。『日常編』は、このアクションがシリアスなものではなくあくまでもギャグとわかる、太くて荒々しさを生かした描線。『バトル』編は繊細な線でていねいに仕上げた画面から、緊張感がビリビリと伝わってくる。

細い線をうまく引くコツは？

「自分の場合はスピードが、細さの決め手です。ゆっくり線を引こうとすると、たいして細くはならないので……」

力を抜いて、慎重に、かつスピードをつけて線を引く……。線1本1本に、神経を行き渡らせることが肝要。

「性格には合ってないんですよ（笑）。本当は一気に描いて終わらせたいタイプなので。特にバトルとか勢

バトル編

日常編

アクションシーンを並べて比べると、線の違いが一目瞭然。『日常編』は太く荒々しい描線で、ギャグだということがすぐにわかる。『バトル編』はていねいな細い描線がシリアスな雰囲気を作り出している。

（左ページ写真）版下用の筆を使ってペン入れをする天野。ていねいに、だが勢いを落とさず手早く筆を動かし続ける。「スピードが遅くなると線が生きないので」。
左は、掲載時のコマ。緩急がついた美しい仕上がり。

いのある動きを描く時にはワーッと描きたいんですけど、それだとただザツな絵になってしまうので、慎重に慎重に、と」

線に抑揚をつけるため筆で補強する

太い線で描いてきて、突然細くすることに違和感や難しさはなかったのだろうか。

「じつは元々線を太く描くのが苦手で。最初の頃はGペンってこのくらいの太さで描くものなんだろうな、とわざわざ力を入れて線を太くしていたんです。だから線を変えようと意識して細くしてからは、力を入れずにすむのでじつは楽になっているかもしれません」

だが、線を細く変えたことで「線に味が出なくなる」という悩みも生まれた。

「きれいにはなるんですけど、ぱっと見たところ〝白い〟という感じになってしまう」

だが、今も画面は〝白く〟はなく、迫力も失われていない。

「線の数を増やして、密度を上げるようにしました。それと、抑揚をつけるために、筆で線を補強しています。髪の毛やアゴの下なんかのちょっと太くて、影のようになっている部分は、ペンを入れた後、筆で補強

したところです。逆に、線が太くなって繊細さがないという時には、部分的にホワイトで消して、線を細くすることもあるんです。そうすると抑揚がついて見える気がして」

このていねいな仕上げが、天野の美しい描線を支えている。

主線にも筆を使えば太さを調整しながら一気に描ける

Gペンでの太い線から細い線への移行を経て、じつは今、また新たな方法へと移行しつつある。

「補強として使っていた筆をメインにしていきたいと思っていて。前から大きく顔を描く時なんかは最初から筆で描いたりもしていたんですが、最近は1ページまるまる、Gペンを使わずに主線も筆で描き始めているんですよ」

筆を使うことで、どんなメリットがあるのだろうか。

「抑揚がつけやすいんです。先端を使って激細の線も描けるし、腹を使って広い面を塗ることもできる。何より、紙から筆先を離さずに、太さを調整しながら一気に勢いのある線を引けるのがいい。後から補強せずにすむから時間の短縮にもなるし、Gペンみたいに描く方向によってペンを持ち替えなくていい[※5]のもラクですし。でも……まだ全然うまくいっていなくて顔の中とか細かいところがぐちゃぐちゃになったり、太くしようとしてちょっと力を入れたつもりが太くなり過ぎてずるずると汚くなってしまったり。筆でのペン入れは、気がぬけないですね。けっこうつらいです（笑）」

実際に、筆でのペン入れを見せてもらった。筆ペンではなく、毛先の細い版下用の筆のグリップ部分に、持ちやすい、本来は鉛筆にはめる道具を取りつけてカスタマイズしたものを使う。シャープペンシルで下描きをした紙の上に原稿用紙を重ね、トレース台で下から光を照らしながら、手早く線を入れていく。スッと力を入れずに細い線を引き、時折力を入れて太さを出し、またスッと細い線を引く……筆の先に意識を集中させている様子がよくわかる。

週刊連載というギリギリのスケジュールの中で新しい方法を取り入れるのは、勇気のいることだろう。その方法に慣れるまではかなり時間もロスするはずだ。

筆で主線を描き始める前は、線に緩急をつけるためGペンの後に筆で補強していた。髪の毛を見ると、ところどころに筆で影がついているのがわかる。こうすることでぐっと奥行きが出る。

※5　Gペンは基本的に一定方向にしか線を引けない。

※6　黒いインクですべて塗りつぶさず、白く塗り残してツヤを表現する手法。

だが、天野は臆せずチャレンジを繰り返す。

「自分の場合、ペン入れの方法はこれがいい、というゴールに中々辿り着かないので色々試してみるのだと思います。今までベタだけでツヤを入れていなかった髪を、いきなりツヤベタ※6にしてみたりもしますし。何かに影響されたりするとすぐ試したくなる。しかも本番の原稿で（笑）。とりあえず、何でもやってみるタイプです」

色々な方法を模索し生み出される天野の描線は、これからも進化していきそうだ。

バトルシーンは、一連の動きの正確さが大事

『バトル編』に移行するにあたっては、ペン入れの段階だけでなく、下描きの段階でも大きく意識の変化があったのだという。

「最初はバトルを描くということにただワクワクしていて……（笑）。でも描き始めてみたら、すごく難しいことに気づいた。『日常編』の時とは、〝かっこよさの基準〟が違うというか。いくらポーズがかっこよく見えるからといって、意味もなく足を上げたり下げたりしちゃいけないんだなって。1枚絵でなく流れとしてかっこよく描くことが大事なんですよね」

青い線で人物の配置や体のラインなど、ざっとアタリをとってから、シャープペンシルで細かく下描きをしていく。「特にバトルを描く時はしっかり下描きをしてからペン入れに入ります」。

バトルにおけるかっこよさとは「一連の動きが正確であること」だという。

「ついそのコマの中だけで画面構成をしてしまっていたんですけど、コマ内のバランスが多少おかしく見えても、流れがよくできているほうが大事。たとえば血を飛ばす方向にしても、その画面の中で絵的にかっこいい方向に飛ばしたくなったりするんですけど、それは違う。前のコマからの流れで、血が飛ぶ方向は決まっているんですよ。そういうことを考えずにノリノリで描いて『よし、よく描けた!』なんて思った時は、後から冷静になって読み返すと、だいたい間違っています(笑)」

正確さを求めて、天野は何度も下描きをチェックするのだという。

「だいたい4ページ下描きが終わるごとにチェックして、自分にダメ出しをして、直す。それを繰り返します。最後まで描いてからだと、途中が間違っていた時にそこから終わりまでを全部直さないといけなくなるので、4ページごとに(笑)。油断すると、殴られて吹っ飛ぶ方向、髪がなびく方向をしょっちゅう間違えますね。気に入らなくて、4ページの全コマを直すこともあります。とにかく何度も直すので、下描きが全然終わらない(笑)。毎回、2度下描きをしているようなものです。動きを描くのが本当に苦手なんだと思います」

動きが苦手とは、鮮やかなアクションシーンからは想像できないが、何か工夫していることはあるのだろうか。

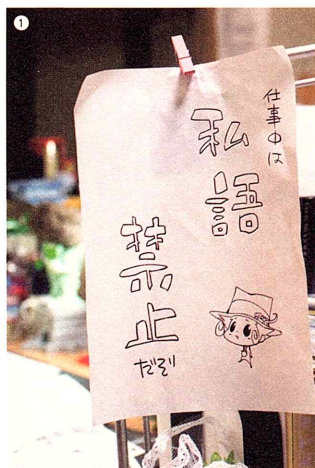
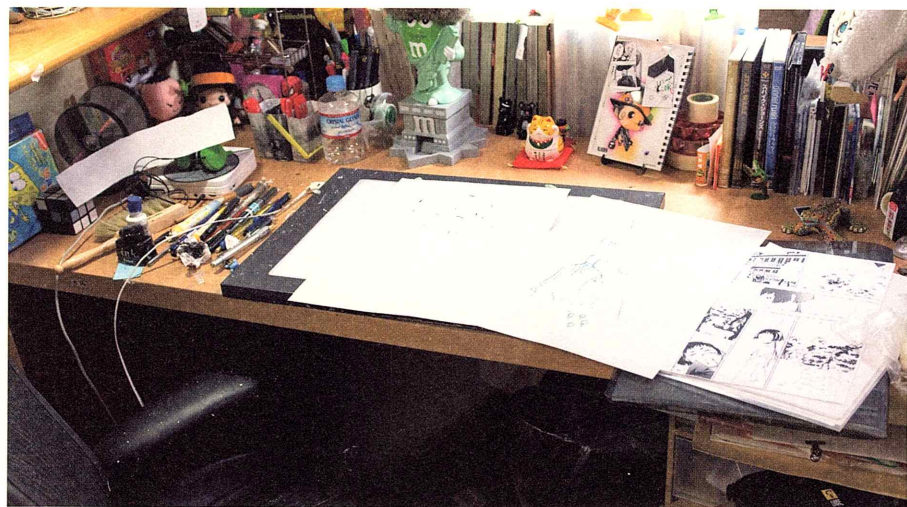
「どうしてもポーズが決まらない時は人形[※7]を2体、バトルシーンに合わせて組ませてみる。角度を決めて、携帯電話で写真を撮って、それを見ながら描いたりはします。ただそのまま見て描くと絵が硬い感じになってしまうので、人間の体らしく、やわらかく見えるように調整していきます」

じつは、ほかにも描くのが苦手なものがあるのだという。

「動物が苦手なんですよ。ハリネズミが出てくる回があったんですが、何となく手くせで描いてしまったら、あり得ないようなものができてしまった(笑)。やっぱり資料をきちんと見て描くことは大事です。次にもう一度出てくる時に横着して見なかったりするとまただめになるので毎回きちんと見ないと(笑)」

きれいにまとまっていないデコボコした作品

『バトル編』に入ってからは、シリアスでかっこいいシーンが主流になったが、みんなで食卓を囲んだり、ド

※7 関節の多いプラスチック製のアクションフィギュア。

❶リボーンをあしらった「仕事中は私語禁止だぞ」の貼り紙があちこちに貼られているのは、アシスタントたちとの話が盛り上がり過ぎるのを防ぐため。 ❷トーンの入った棚。 ❸Gペンやシャープペンシル、ミリペン、ノック式の消しゴムなど使いやすそうなオーソドックスな道具に交じって、キャラクター好きの天野らしくかわいらしいペンも。 ❹現在ペン入れに使用している筆。毛先の細い「版下用」の筆は、カスタマイズし、持ち手を太くして使用（下2本）。筆ペンは広い面を塗る時に。 ❺アシスタントの机の側のカーテン。必要な時にすぐ手に取れるよう、クリップが並んで留めてある。ちょっとしたオブジェのようにも見える。

タバタと動いたり、時折入ってくる心なごむシーンは、読者にとってはお楽しみのひとつ。

「所帯じみたものが好きなんですよ。かっこよくなりきれない。団欒のシーンを入れていったりするのは、自分でも楽しいですし。その時その時で、描きかたが全然違うんですよね」

天野のマンガを描く動機の根底には、「喜んでもらいたい」という気持ちがある。

「だからかっこいいキャラクターを描く時は、背景、構図、効果、そういうものに気をつけて画面全体の完成度を上げることを目指します。逆に、おじさんキャラを描く時は、キャラ単体の絵をうまく描くことをがんばります。ランボ※8を描く時は、嫌な感じをいかに出すかだけを考えますね。どれだけ腹が立つ動きをさせられるかが大事（笑）。絵の完成度とかはまったく考えません。腕とか脚が変な方向に曲がっててもいいかなって……。〝うざさ〟が伝われば」

シリアスだけどドタバタしていて、かっこいいのに、うざい。違う色合いが絶妙に混ざり合って「家庭教師ヒットマンREBORN!」はできている。

「あんまりきれいにまとまっていないというか……デコボコした作品なのかもしれないですね」

（『週刊少年ジャンプ』2008年35号で掲載されたものを加筆修正）

天野明
AMANO AKIRA

●2004年『週刊少年ジャンプ』にて「家庭教師ヒットマンREBORN!」を連載開始。アニメ化もされ、現在も同誌にて連載中。

※8　5歳児の「うざい」と言われるマフィア。イタリアの中小マフィア、ボヴィーノファミリーの殺し屋。いつもそわそわしていて、しょっちゅうおバカな行動をとる。

臨場感

アメフトというスポーツの持つ迫力、臨場感を
存分に感じさせる作画のコツは、
「経験した〝体の感じ〟を絵に乗せる」こと、
「パースは正確さより気持ちよさを重視する」こと。
そしてさらに新しい方法を、村田は模索し続ける。

村田雄介

［アイシールド21］ほか

MURATA YŪSUKE

エアブラシ[※1]や、圧縮した空気を送るための大きなコンプレッサーなど、村田雄介の机の周りには見慣れない道具が点在している。

「今のうちに、色々試しておきたいんです」

取材に訪れたのは、「アイシールド21」が完結して間もない頃。休む間もなく、意欲的に新しい表現を探っている様子が見て取れる。

「アイシールド21」は、アメリカンフットボールを題材にした作品。ネーム原作担当の稲垣理一郎と組み、作画を担当してきた。アメフト人口を飛躍的に増やした、と言われるほどの大ヒットになったが、それまで日本ではなじみのなかったスポーツを題材にしたことで、作画担当としては苦労する面も多かったはず。だが、「アメフトだからという苦労は全然なかった」のだという。

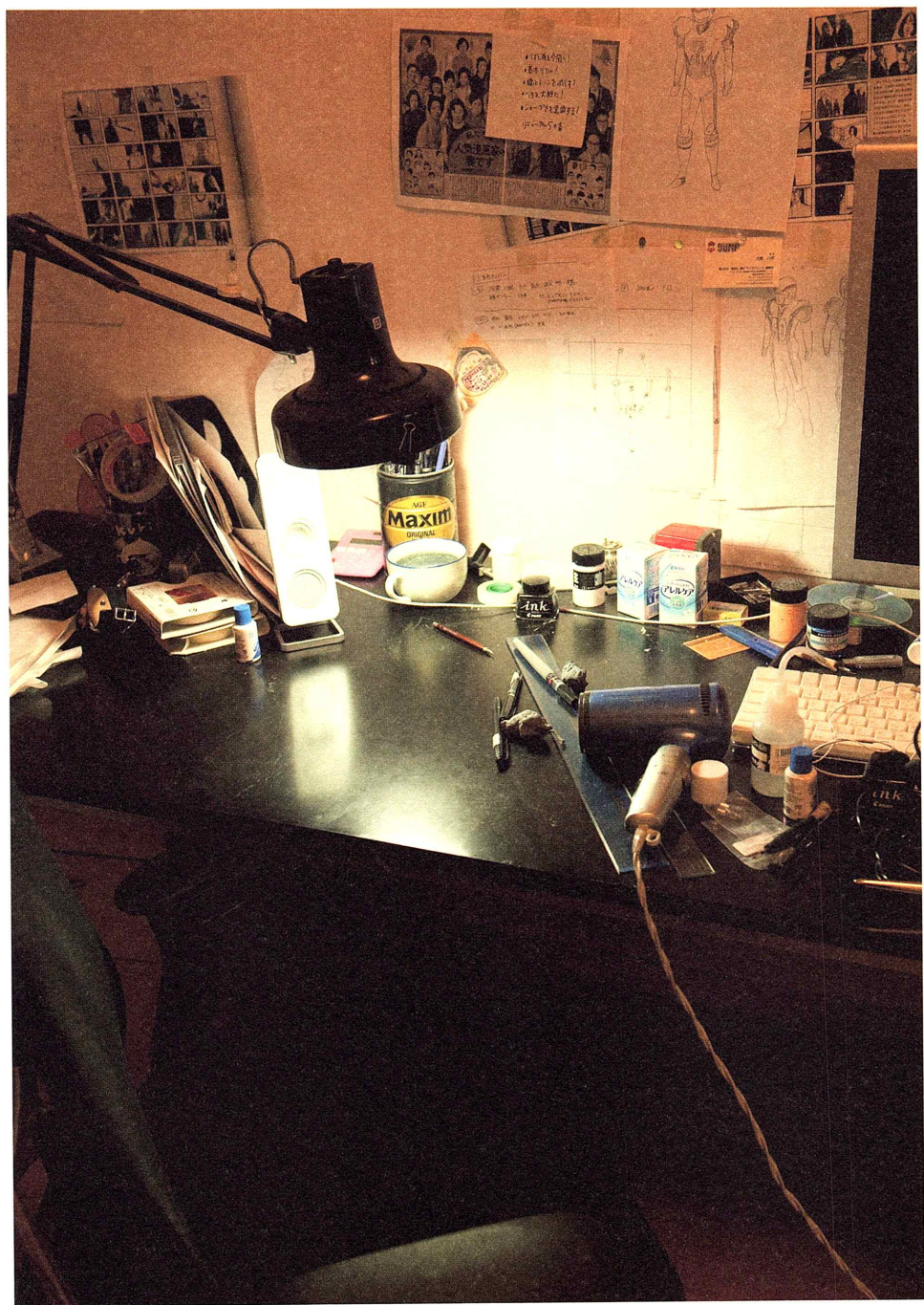
「もちろん資料が少ないとか、間違いをツッコまれたりすることはありましたけど(笑)、ヘルメットとか防具とか、複雑な形のものを描くのは楽しかった。何より、稲垣先生が『とにかく力と力のぶつかり合いを遠慮なく描きまくってくれ!』と言っているようなネームを毎回あげてくれたのがうれしかったですね」

自分が体験した〝体の感じ〟を、キャラに乗せて描く

本作で村田が見せたのは、まさにアメフトというスポーツの魅力を存分に伝える、力強さと迫力に満ちた絵だ。迫力のある絵を描くために、どんなことを心がけているのだろう。

「えーと、腹で〝ガァッ〟ていう迫力を感じ取るんだ! みたいな感じです。……すみません、これじゃあわからないですよね。スタッフさんにもよくわからない、って言われるんですけど(笑)。何ていうのかな、〝生理〟に従って描く、という感じですかね。自分が経験した感覚を体で思い出しながら描く、っていうのが一番近い言いかたなのかな」

※1　缶の中の空気で絵の具を吹きつける道具(写真上)。グラデーションなど手塗りで出すには難しいニュアンスが出せる。

AGF
Maxim
ORIGINAL
ink
アレルケア
アレルケア
ink

とはいえ、村田はアメフトの経験者ではない。

「同じスポーツを経験していなくても、体育の時間なんかに相撲をやったりだとか、体をぶつけ合った経験は、みんな何かしらありますよね。その時受けた衝撃とか、どこに力が入ったかとかというのはきっと体に記憶として残っている。そういう記憶をたどりながら絵を描いていくんです。あと、描きながら自分の体も絵に合わせた形になることはよくありますね。セナ[※2]の体がグーッとねじれている時には、自分の体もねじれていますから（笑）」

ねじれた自分の体を見て、どういう造形になっているかを写し取る、というわけではなく、「その時の〝体の感じ〟をキャラに乗せる、ということです」。

一度、自分の体で感じ取ったものを、絵に込める。すると、ただ写真や映像で見て、形を写し取るのとは違う、実感を伴った迫力がそこに生まれるのだ。

大学のアメフト部へ足を運んで得たものも、大きかったという。

「ぶつかり稽古みたいなものは危ないのでできませんでしたが、防具をつけさせてもらっただけでもためになりました。まずヘルメットをかぶって驚いて。首を振ろうとしても、ヘルメットが重くて、頭が首の動作についてこられないんですよ。ヘルメットの中から外がどう見えるのかがわかったのもよかった。体験したのは少しのことですけど、プレー以外のそういう部分もマンガの中に入れることで、臨場感を出すことができたんじゃないかと思います」

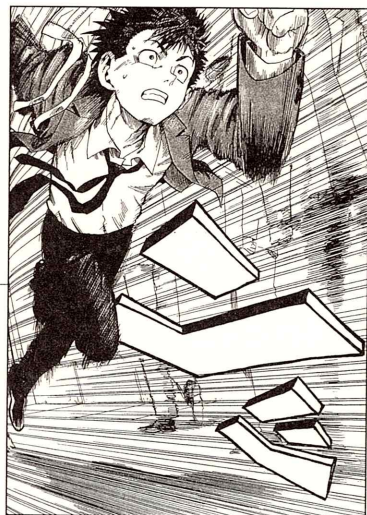
経験したこと、ひとつひとつが表現に生きてくる。

「思わぬところであの時の経験が役に立つ、というようなことがありますからね」

そんな、思いがけず役に立った経験のひとつが「雨の中の体育の授業」。

「雨の中での試合を描かなくちゃいけないことがあって。僕は体育で雨の日にサッカーをやったことくらいしかなかったんですけど、泥だらけのグラウンドを走りまわるとスパイクに泥がたくさんくっついてものすごく走りにくい、あのかなりうっとうしい感じを体が覚えていて。絵の中に、その感覚を入れられた」

経験は、多ければ多いほどいい。

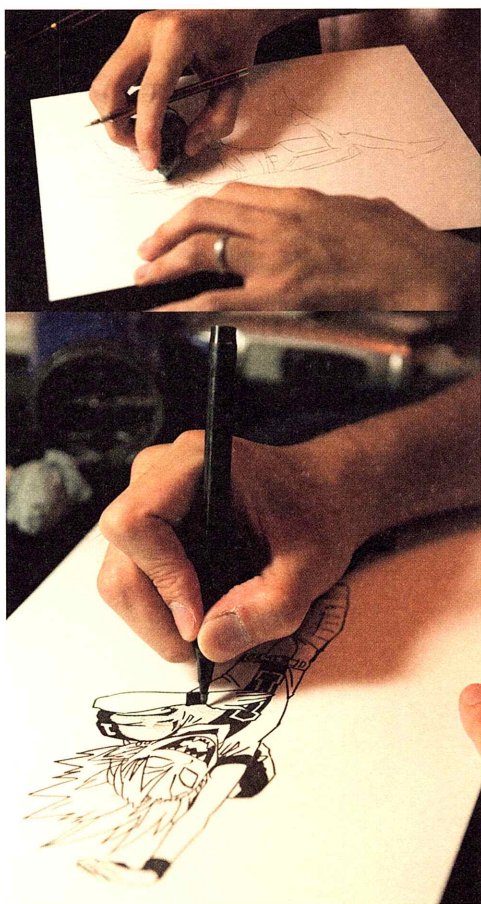
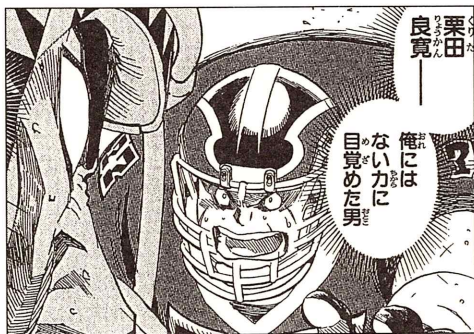
「その分、色々なことが想像しやすくなりますよね。知らないことって、やっぱり描けないと思うんですよ。絵がうまくなるために、というわけではないですけど、スポーツを何かやっておくのはわりと大事な気はします」

※2　小早川瀬那（こばやかわ・せな）。『アイシールド21』の主人公。パシリで鍛えられたスピードを武器にアメリカンフットボールを始める。

最大限に力を出す直前に一番きれいな形が出る

動きを流れで追うことのできる映像と違って、マンガの場合は、ある瞬間を切り取って絵にするしかない。最も効果的に動きを感じさせるために、どの瞬間を切り取るのか、は重要なポイント。

「〝予備動作の段階〟を抜き出すといいと思う。力を最大限に出す直前の、力をためた段階ですね。バレーのスパイクだったら、打つ直前の段階。アタッカーが手をボールに向かって振り下ろす直前って、背中が反り返ってしなりますよね。その〝しなり〟を強調して描くと迫力が出やすい。アメフトのラインマン[※3]のぶつかり合いを描くんだったら、ぶつかって相手を肩で突き上げる時に一番力を出すので、その直前の、前かがみで背中を丸めて力をためている状態を描くわけです[※4]」

そしてその瞬間は、「その選手の一番きれいな形が出る」瞬間でもある。

「一番得意な動きが出る瞬間なので。かなり細かいところなんですけどね。野球の投手だったら、ボールを投げる直前、ボールを持った腕と、前に踏み出した足とで対角線にきれいなしなりが出ているはずです」

この日は、モノクロのイラストを作成予定だった村田に、その場で描いて見せてもらう。シャープペンシルでほとんど迷うことなくヒル魔の全身を描き、太めのサインペンで一気にペン入れ。

※3　最前線で守備時は味方を守る役割、攻撃時は相手を捕らえる役割のポジション。

※4　ラインマン栗田の、ぶつかる直前の状態。前かがみで丸まった背中に、力がたまっていることがわかる。

正確なパースより、気持ちよさ重視で

画面に奥行きや立体感を出すためのパース（遠近法）は、マンガでは基本的な技法。だが、村田の絵ではパースはかなり極端な形で使われている。手前の物は極端に大きく、奥の物は極端に小さい。※5

「僕の場合は、パースを正確にというより、気持ちよさ重視で描いてしまうんです」

画面の向こうからこちらにキャラクターが飛び出してくるように感じるのは、その思い切りのよいパースゆえだ。

「理論的にはむちゃくちゃなパースで描かれているのに、何となく気持ちいいよねっていう感じの絵にしたくて。でも背景はスタッフさんに描いてもらうので、そちらは正確なパースになる。キャラだけ極端なパースで描いてあると背景と合わなくなるので、それはなるべく背景がないコマでやるようにしています」

連載後半では、特に迫力のある極端なパースのコマが増えていったように見える。

※5　正確なパースでは上のカットほど極端に大きさの大小は出ないが、村田は「気持ちよさ重視」で描くことで、より迫力のある画面を作る。

「ああ、たしかに。後半は、1対1の描写が増えて、周りを描かなくてすむようになったので、思い切りやれていたかもしれない。もしかしたら稲垣先生がそういう場面を多く作ってくれたのかもしれません」

どんな気持ちで プレーしているかを、表情で見せることが一番大事

様々に工夫を凝らし迫力のあるプレーを描いてきた村田だが、連載を続ける中で最も強く意識するようになったのは、「キャラクターの気持ちを見せること」だった。

「今、この選手がどういう気持ちでプレーしているのかがわからなければ、どんなにすごいプレーを描いても読者に興味を持ってもらえないんですよね。どれだけそのキャラの、そのシーンでの気持ちを酌んで、きちんと表情に出せるか、が一番大事なんです」

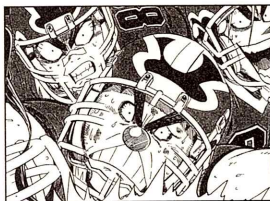
そう考えるようになったのには、きっかけがあった。原作の稲垣と村田が2人で「気合いを入れて」試合のシーンを描いた回が、読者から思うような支持を得られなかったことがあったのだという。

「アンケートの結果を楽しみにしていた回だったんですけどね……。担当さんを交えて稲垣先生と3人で、どこがいけなかったのかと話し合う反省会をやったんですよ。その時に、背景がメインになっていたり、キャラクターの顔が向こうを向いていたりしている、ということに気づいて。やっぱり顔のアップをしっかり描いて、気持ちを伝えなくちゃいけないね、と。それまでは迫力のあるカメラワークを優先させている部分もあったんですが、〝キャラの気持ちを最優先にしよう〟と思いました」

アメフト選手を描く場合、ヘルメットの格子が顔の前面にくるため表情が見えにくい、という難点があるが、〝格子が透けて顔が見える〟というマンガならではの表現方法を取り入れた※6。

「最初はそういう定番処理は使いたくない、と思っていたんですけど(笑)。そんなこだわりよりも、しっかり表情を見せることが大事だと、ちゃんとその表現を使うようになりました」

連載終了直前に作った「リニューアル5カ条」

7年の連載を通して、絵は大きく変化した。多くの読者は、その変化を洗練、あるいは進化と捉えたはずだ。だが村田は「逆に、僕の中ではちょっと退化しちゃったと思っているんです」と言う。

※6 実際のアメフトではヘルメットの格子で選手の表情はほぼ見えないが、〝透けて見える〟というマンガ表現を使い、表情を見せる。

「最初の1話目とか、線も慣れていないし、技術的な面では拙いんですけど『こういう絵が描きたい』という思いが出ている。自分では今の絵より、初期の絵の方が好きなんです。こんなのはどうだ！　という構図を描いてみたり、ペンのタッチで冒険してみたり、そういう試行錯誤がすごく楽しかったことを読み返していて思い出した」

たしかに連載初期の絵は、荒々しくざらりとした手触りを感じさせるような、味わい深い画面が印象的だ。

「『週刊少年ジャンプ』の中で、毛色の違うことをして目立つぞ、みたいな野心があったんです。きれいには描かない！　みたいな（笑）。でも実際掲載されたものを見てみると、ほかの絵のきれいな先生たちと比べてやっぱり汚すぎるとか、くどいとか思うようになって、タッチが変わっていったんです」

連載が進んでいくと、今度は別に気になることが出てきた。

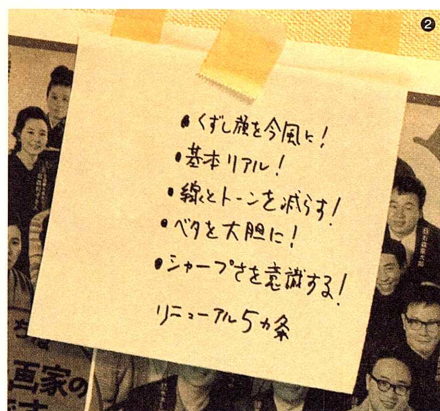
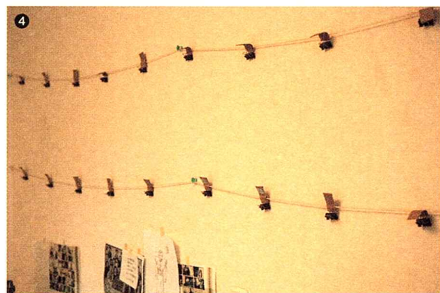
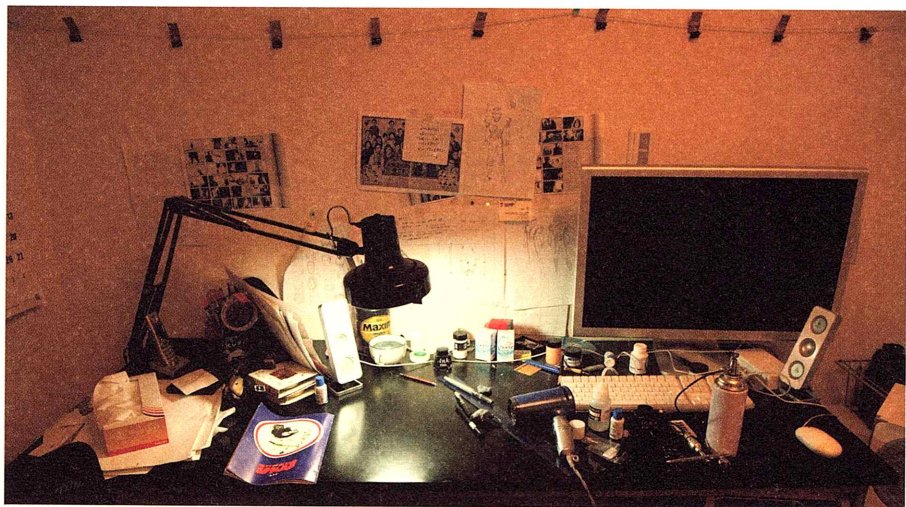
「動きをかっこよく見せられるカメラの位置が一度決まってしまうと、どうしてもそればかりになってしまうことに迷いを感じて。たぶんマンガ家はみんなそうだと思うんですが、常に何か新しいことをやっていたい気持ちがあるんです。特に僕は絵しか書いていなかったので、絵にはこだわらなきゃいけないだろうと」

手に入れたいのは、洗練された表現ではなかった。

「そもそも僕が絵を描く動機の根っこは、何か奇抜なことをやる、ということだった。7年連載してひと巡りして、初心に戻った気がします」

机の前に、「リニューアル5カ条」の貼り紙を見つけた（左ページ写真❷）。『くずし顔を今風に！／基本リアル！／線とトーンを減らす！／ベタを大胆に！／シャープさを意識する！』とある。

「最終回に向けて作ったんですよ。もうあと5話ぐらいしか残っていなかったんですけど、今までの反省を原稿に生かそうと思って。最終回の頃は、相当じたばたしていましたね。『くずし顔を今風に！』っていうのは、僕の絵って若干古臭いので、そこはきちっと今風にやろうと。流行りの絵なんか描いてやるもんか！　とか思っていたんですけど、古い絵は誰もプラスには受け取ってくれない。あえて古臭く、というのは元の古臭い絵を知らない小学生には通用しませんから。あと『シャープさを意識する！』っていうのは、いくら昔の絵の方が好きだったといっても、あの粗い線に戻すのは違うと思ったんですよ。線自体は、今の手が慣れた状態のもので、タッチは昔のものを再現する。そうすれば、昔よりもいいものが描けるんじゃないかと思います」

連載を通して身につけたプロの覚悟と、生来の反骨心とが、融合しようとしているように見えた。

❶作画の資料が棚に並ぶ。　❷連載終盤に作ったという「リニューアル5カ条」を机の前面に。　❸車型のカートにマンガがたくさん入れられ、足元に置かれている。松本大洋、大友克洋、黒田硫黄ら好きなマンガ家の作品を「最近よく読み返しています」。　❹番号を書いたクリップをヒモにつけて壁に渡し、ペン入れがすんだ原稿を吊るしていく。ばらばらに原稿があがっても最終的にページの順番通りに並び、乾く前に重なったりもしない。　❺ミリペン、筆は数種類の太さを用意。　❻端の曲がったGペンは「乾いていない原稿の上を転がらないように、ライターで温めて曲げました」。

楽しみかたの引き出しをたくさん持っている人になりたい

そして今、改めて大切だと感じるのが、「楽しく描くこと」。

「長い間、現役で描いていらっしゃる作家さんたちを見ていると、みなさん本当に楽しそうに仕事をされている。それがないと、先生方に近づいていくことができないような気がするんです。だから今は原点回帰というか、自分は何が楽しくて絵を描いていたのかを探っているというのもありますね」

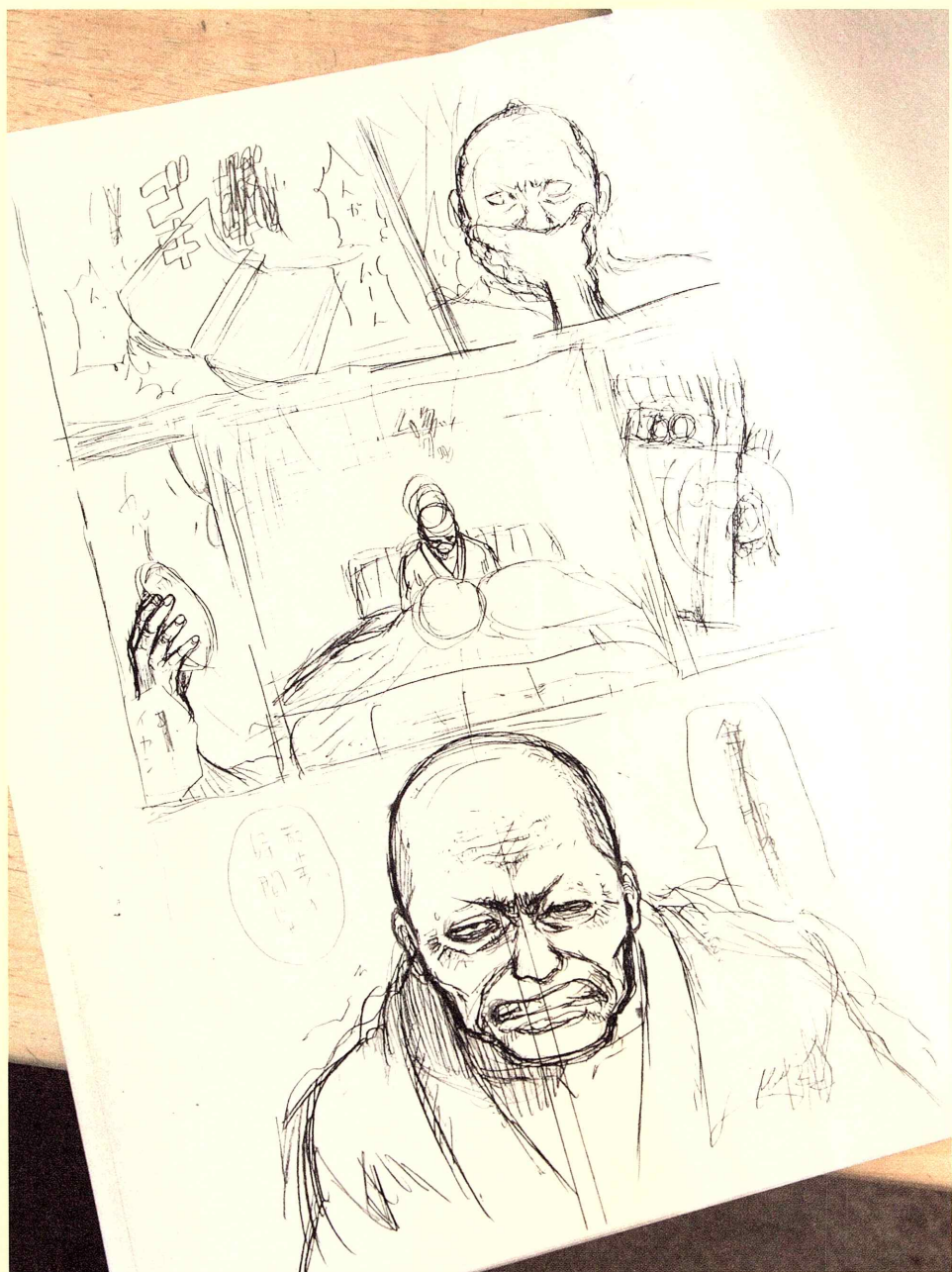
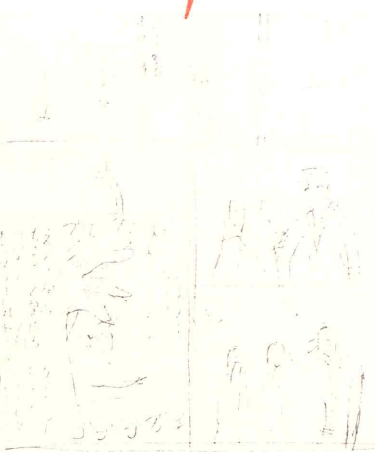
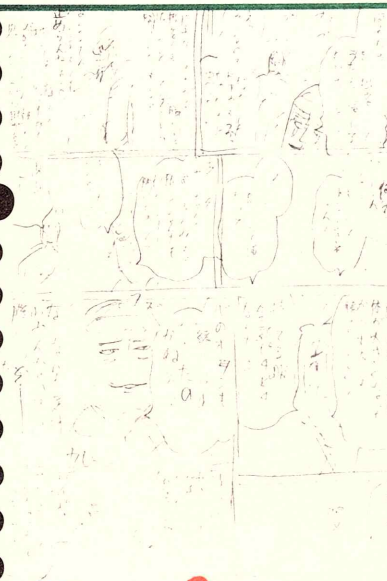
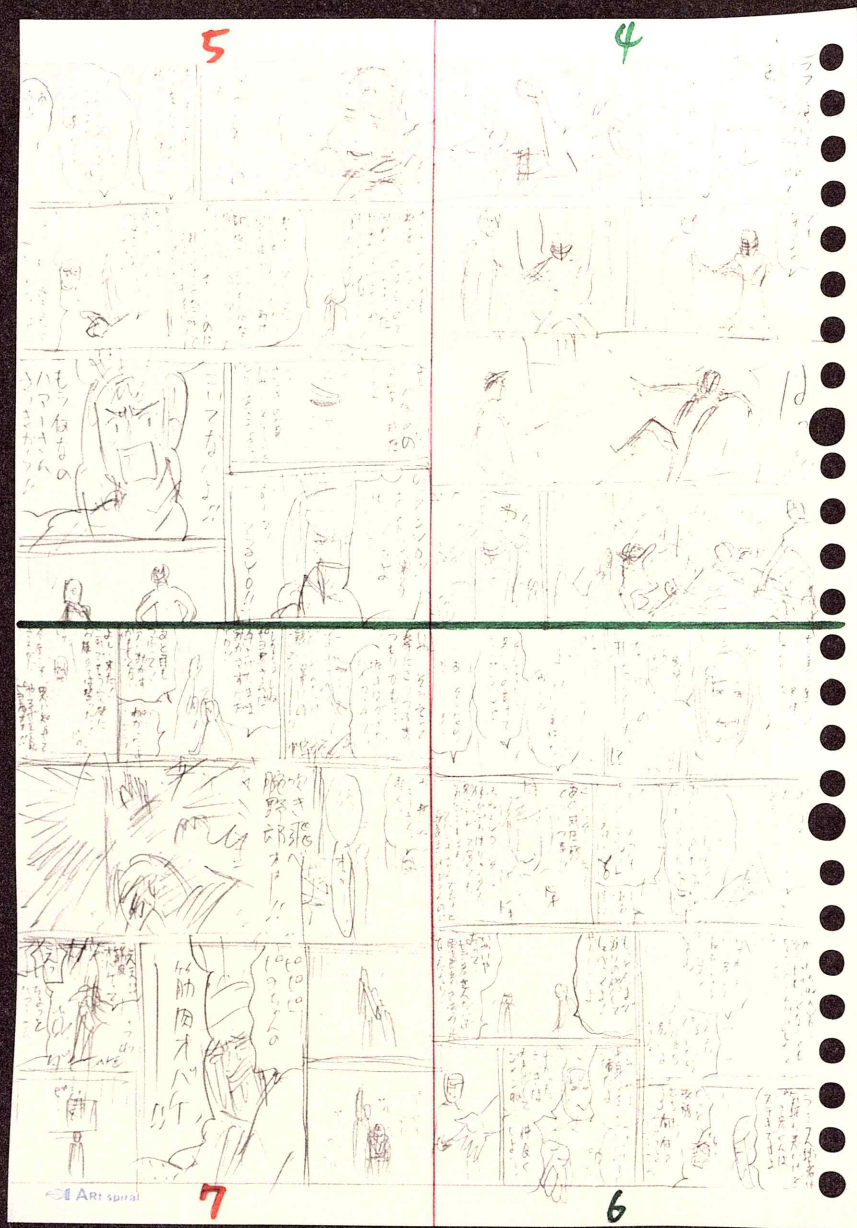
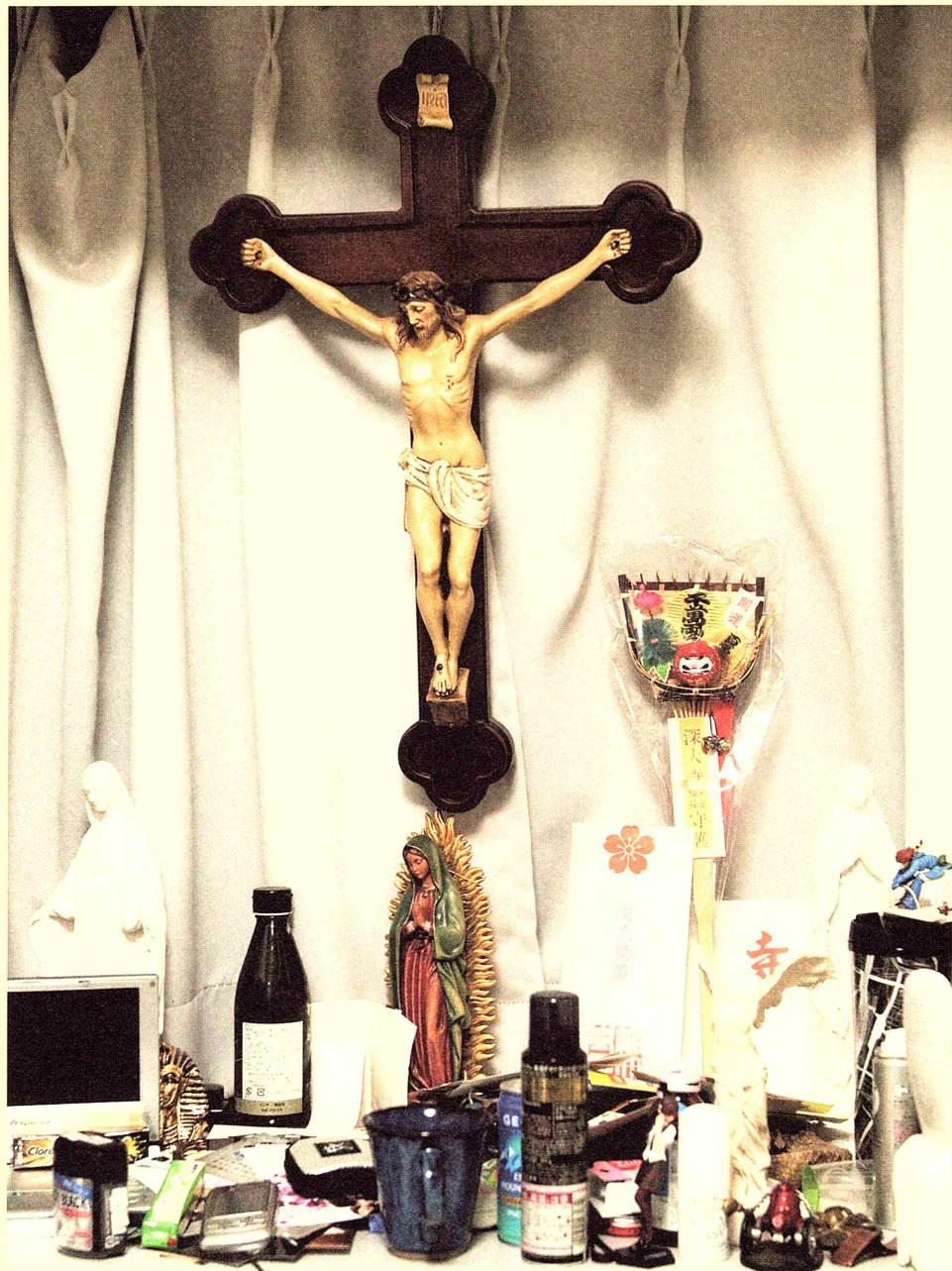
同じことを、これからマンガを描きたい人にも伝えたいという。

「もちろん楽しいことがそんなにたくさんあるわけではないので、いかに自分で〝おもしろがれるか〟ということが大事だと思う。イチローなんて、きっと野球の楽しみかたをすごくたくさん知っているんじゃないですかね。楽しみかたの引き出しがたくさんある人が、すごい人なんだと思う。僕も、これから引き出しをたくさん作っていきたいと思っています」

村田雄介
MURATA YŪSUKE

●1978年宮城県生まれ。1995年『週刊少年ジャンプ特別編集増刊Autumn Special』にて「パートナー」でデビュー。2002年『週刊少年ジャンプ』にて「アイシールド21」(原作・稲垣理一郎)の連載を開始。アニメ化もされ、7年に及ぶ連載となった。「車とか機械を描くのが好きなんですが、スタッフさんが描くことが増えて。でも最終回のヒル魔の"ジープ"は僕が描きました」(村田)。2009年『週刊少年ジャンプ』に読み切り「BLUST!」を掲載、現在同誌にてマンガの描きかたを指南する「ヘタッピマンガ研究所R」を月1回連載中。

トーンは、お手製段ボールの引き出しを使って、取り出しやすく。
直接トーンの種類を書き込めるのも便利。

Gペン用のペン軸は、長過ぎたためペンチで切り、
ヤスリで削って手に合うようにカスタマイズ。

ネームは、原稿用紙に直接コマ割りをして、コピーをとる。
ギリギリまで粘って、ページごと順番を入れ替えることも。

1
おはよ
おはよあああ！
ああああ
フフ…カってのは
アホみたいに
筋肉つければ
いいってもんじゃ
ねえ！
にわか仕込みの
筋肉なんてクソの
役にもたたねえって
ことを…
3
2

見開きで、最初から最後まで1話分の流れが見渡せるネーム。
何度も戻っては直すことを繰り返し、完成する。

仕事部屋の窓際は、十字架、マリア像、熊手など、
様々なオブジェがディスプレイされ、雰囲気のあるスペース。

作画

小畑健

［ヒカルの碁］［DEATH NOTE］［バクマン。］ほか

「原作をおもしろく見せる絵を描くのが、自分の役割」。
描きたいのは、美しい絵でも作家性の強い絵でもない。
原作のポイントをつかみ、より効果的なモチーフや絵柄の雰囲気を決め、
キャラクターをデザインしていく。
絵柄の〝変化〟の意外な理由にも注目。

OBATA TAKESHI

仕事場の玄関で出迎えてくれた小畑健は、マスクをつけている。風邪ですか、と尋ねると、外しながら「いや、仕事中の習慣で……予防なんです」。

たしかに、あの緻密な作画を1週間で仕上げることを繰り返す小畑にとって、体調を崩すことは命取りになる。

「そうですね。気が張っているせいか、連載中は風邪をひくことはまったくないです。でも長い連載が終わると、途端に調子が悪くなりますね。必ずです」

作業を始めると、ひたすらコーヒーを飲みほとんど何も食べない、というのも小畑の仕事中の習慣のひとつ。

「眠くなっちゃうんですよ。食べないことに慣れてしまったら、ゼリー飲料をひと口飲むだけで、寝てしまうようになりました（笑）」

仕事机の上を見ると、Gペンや筆ペンに混じって蛍光ペンがある。作画道具というより事務用品といったイメージで、マンガ家の仕事場ではあまり見かけないものだ。

「ガラ刷り（見本刷り）のチェック用なんです。いつも、だめだここ、だめだここ、という部分がいっぱいあるので、蛍光ペンで丸をつけていく。主に描き忘れとかそういう部分のチェックなんですけど。単行本制作時に直さなくては、と」

蛍光ペンを使ってくっきりと、シビアにチェックを入れていく姿が目に浮かぶ。完成した原稿に満足したことはないのだという。

「直後はいつも、描き直したいと思っています。本当は見返すのも嫌なくらい」

絵にかける、ストイックな姿勢がそこここに垣間見える。

「まあ、日がたつとそんなこともなくなってくるんですけど（笑）。結局、描いている時は精いっぱいで、それ以上のものは描けないんですよね」

大場原作は〝セリフが主役〟リアルな会話を伝えたい

現在連載中の作品は、学生マンガ家コンビ、サイコー※1とシュージン※2の奮闘を描く「バクマン。」。原作の大場つぐみとは「DEATH NOTE（デスノート）」※3以来のタッグだ。大場の原作を、作画の小畑ならではの表現でこう語った。

「キャラクターの誰かというより〝セリフが主役〟という意識で描いてます。セリフが本当におもしろい。量もすごく多いのでうまく絵の中に入れるのは難しいんですが（笑）」

原作を読んだ時に、まずその作品のモチーフのよう

コーヒーは決まったブランドのものを、ブラックで。「これはちょっと高いですよ（笑）」。

※1　本名・真城最高（ましろ・もりたか）。叔父がマンガ家だったことも影響し、マンガでは作画担当。当初マンガを描くことをあきらめていたが、同級生のシュージンに誘われ描き始める。

※2　本名・高木秋人（たかぎ・あきと）。学校でトップの成績を取るほどの秀才。マンガ家になりたい夢を持っているが、自分は原作担当に専念し、作画担当にサイコーを誘いコンビを組んだ。

冬のTVアニメ新番組紹介

なものが浮かぶことも多い、と以前語っていた小畑。「ヒカルの碁」※4では桜と平安時代、「DEATH NOTE」では十字架や骸骨だったというが、「バクマン。」では？

「ジャージですかね。最初にジャージ姿のシュージンがぱっと浮かびました。マンガを描く服装といえばジャージですから（笑）。それとヘッドホン。作業中は音楽を聴く人が多いし、自分もそういう時がありましたし」

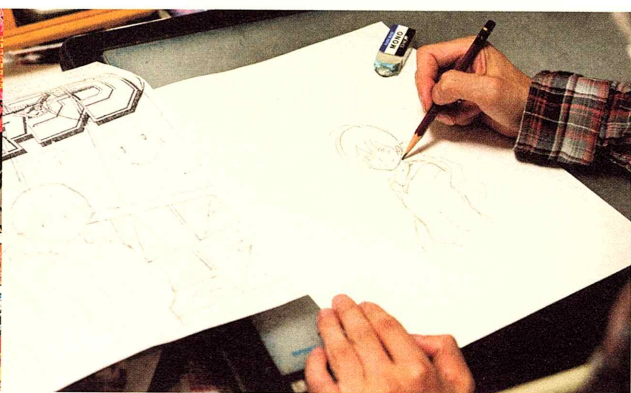
モチーフが出ると、全体の絵柄のイメージも膨らんでいく。

「今回は特にそうでした。ジャージの色も最初に『赤だ！』って思っちゃったので、その流れで全体的にポップな感じの絵柄がいいかなと。たぶん高校とか中学の体操ジャージが赤だったからだと思うんですけど」

「DEATH NOTE」のシリアスな絵柄とはがらりと雰囲気を変え、〝マンガっぽい〟表現で読者を驚かせた。

「『DEATH NOTE』みたいな絵でやってもまったく意味がない」

ときっぱりと言う。

「今回は、セリフもコマ数もさらに多いし、場面もぽんぽん変わるし、キャラクターもよく動き回っているので、マンガっぽい表現の方が合っている気がして。

（写真上・右）『週刊少年ジャンプ』の表紙を執筆中の小畑。
指定されたラフを見ながら描き進めていく。
（写真上・左）完成した表紙。

（写真右）ペンはGペンと丸ペンを使用。
（写真左）オーソドックスな道具の中に
「ガラ刷り」チェック用の蛍光ペンが。

人物の線は少なく、記号っぽく。でも編集部の中とか、出版社の建物は現実感が出るように、重さも密度も感じさせる〝質量〟があるように描きたい。実際にある世界なので、リアルに感じてほしいとは思っているんです」

小畑が、原作を読んで一番リアルだと感じたのはサイコーとシュージン、2人の会話。

「マンガ家という特殊な職業の学生なので、リアルな会話のシーンでは、等身大の主人公たちとして表現したい。なので、表情もなるべく『ああ、こういう顔するよね』というものにしています。読者にはそこで感情移入をしてもらえたら。本当は少ない線の顔に表情をつけるのはすごく苦手なので、そこが今一番がんばっている部分かもしれない（笑）」

背景は"質量"を感じさせるようにリアルに。編集部のロッカーやデスク、立ち働く編集者の様子やざわついた空気まで再現。

作家性は必要ない 自分の役割をまっとうする

「小畑健」の名を聞けば、まず誰もがあの緻密で美しい絵のことを連想するはずだ。だが小畑の話しぶりからは、そのことに対する特別な自負も、強い欲求もほとんど感じられない。

一番の欲求は、そのマンガのおもしろさを伝えるためにベストな絵を描くこと。連載を進めながらも常にベストを問い、調整を繰り返していく。

「この描きかたが、結果的に読む人にとっておもしろいと思ってもらえる、と信じてやるしかない。どれだけそこに近づいていけるのか、毎回探っています」

だが、そんなふうに〝絵を担当する者〟としての姿勢を貫くようになるまでは、迷いの時期もあったのだという。

「10代から20代にかけては、非常に迷走していましたねえ。怠け癖もあるし（笑）、1週間で1本なんて描けない、という感じだったんです。元々話を作るのは苦手だったし。でも原作を文章だけでもらっていた頃は、本当は話も自分で考えて描かなきゃマンガ家じゃないんじゃないか、というような気持ちもあって……」

※3　2003〜2006年に『週刊少年ジャンプ』で連載。ノートに名前を記された人間は死亡する「デスノート」を巡るサスペンス作品。アニメ化、映画化もされ大きな話題となった。

※4　1998〜2003年に『週刊少年ジャンプ』で連載。天才囲碁棋士の霊に憑かれた少年が囲碁を始め、「神の一手」を目指し成長していく。この作品により、子どもたちの間で囲碁ブームが巻き起こった。

そんな中、ほったゆみ[※5]原作の囲碁マンガ「ヒカルの碁」に出会う。この時初めて文章ではなく、コマ割りまで終わった形「ネーム」での原作を元に、作画を手掛けることになった。

「当時はネーム原作というのはまだあまりなかったですし、最初はやっぱりネームまで描いてもらうのはどうなんだろう、と思いましたね」

しかし、連載を始めるとすぐ、迷いは消えた。

「ほったさんのネームが、もう本当におもしろくて、ひれ伏したというか。それまではどこかで自分の作家性みたいなものも出した方がいいのでは、と考えていたんですけど、そういうものは必要ないんだ、と思った。おもしろいものができれば、それが一番いい。おもしろいものを作ることに参加して、絵を描こう——おもしろく見せる絵を描くのが自分の役割だ、と思いました」

原作のおもしろさ、それを最大限に引き出す力のこもった小畑の絵、その2つが合わさって「ヒカルの碁」は大ヒット作となる。そして、ひたすら役割をまっとうしたはずだった小畑の絵は、この作品以降、小畑健の絵〝だからこそ〟読みたい、という唯一無二のものとして、読者に完全に浸透した。

「そうですかね……そう思ってもらえると、うれしいですね、やっぱり」

熱量が増えると共に描き込みが増えていく

原作に合わせて絵を変えることと併せて、キャリアを積む中で絵自体が進化しているような印象も受ける。

だが、小畑は「むしろ、自分の絵は全然変わらないんだなって思います。じいさんになってもこういう絵を描くんでしょうね」と言う。

「ヒカルの碁」では線の太いくっきりとした絵柄からいつしか細く繊細な線になっていき、それは絵柄の進化のようにも見えたのだが……。

「いや、連載が続くと、後半はどうしても〝素〟が出てきてしまうんですよ。素の線は、子どもの頃から細いんです。『ヒカルの碁』では特に太い線にしたかったので、初めの頃は苦労して、何度も上から線を重ねて太くしていました。だからすごく時間がかかっていましたね。本当は一発で太い線を描きたいんですけど、できなくて」

後半に行くにしたがって描き込みが増えていくのも、〝素〟が出るから。

「最初はなるべく空間をあけようと思って描いていたんですけど、空間があるのが怖いというか（笑）、ついついたくさん描き込んでしまうんですよね。画面を白っぽくするほうが難しい」

※5　「ヒカルの碁」は初の原作作品。『週刊少年ジャンプ』では2005年にもスピードスケートを題材にした「ユート」でも原作を担当していた。

そして、作品への「熱量が増えていく」ことも描き込みが増える要因となるのだという。

「連載が長くなると自分の思いもどんどん重なってきて、描き込みに反映されてしまう。自分でもどうしようもないんですよ。『DEATH NOTE』も、心理戦になっていくにつれて、どんどん描き込んでしまいましたね」

特に描き込みが増えるのは、どんな部分だろう。

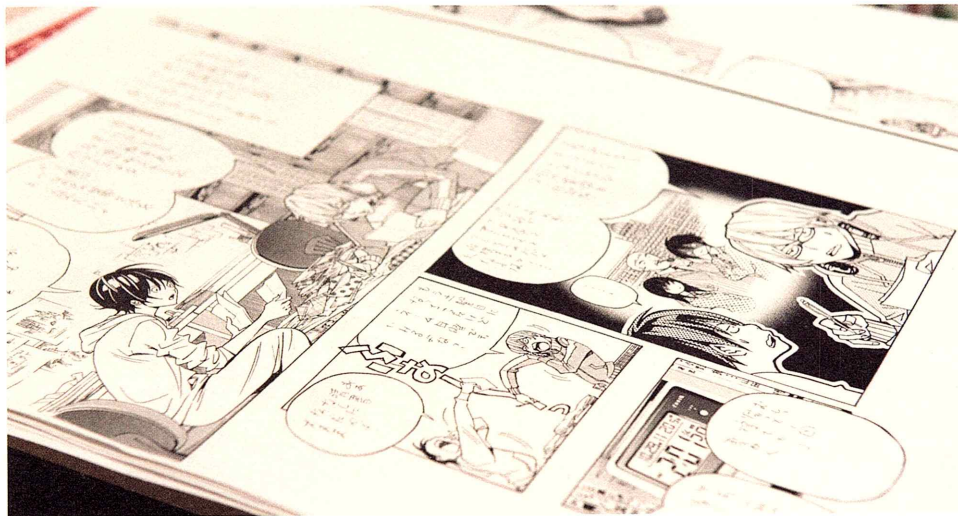
「服のしわ、とかです(笑)。後ろ姿だけの絵でも、そこにちゃんと意味を持たせたい。こういう気持ちの時にはこう体をねじる、だから腕はここにあって……と考えていくとポーズによって、服にしわができますよね。そういういろんな意味を持ったしわをひとつひとつ描いていくので、線が増えていくのだと思います」

イラストは「油断して描く」から、自分が出てしまう

原作を絵にすることに徹している小畑だが、表紙など1枚のイラストとして絵を描く時は、本編を描くのとはまた気持ちの上で「違う」のだという。

「基本的には原作の世界観の中で描くものなんですけど、どこか〝油断〟して描くところがあるんですよ。本当にちょっとだけ、どこかに自分が出てしまう」

※6 「ここに花かなあ」と思って桜の花を描いたという「ヒカルの碁 完全版」第1巻の表紙イラスト。主線はいったん黒でペン入れした後、カラーコピーで好きな色に変換。薄い色のコピックを重ねて塗ることで絵の具のような淡い質感が。

(写真下)「バクマン。」の完成原稿。

たとえば、と手元にあった「ヒカルの碁　完全版」[※6]の表紙を見ながら、

「別に囲碁マンガに花の絵なんて、本来は必要がないですよね。でもどうしても、ここに花かなあ、みたいな感じに思っちゃうんですよね。自分が描きたいものを描いてしまうところがちょっとあるんだと思います」

色づけには、全て『コピック』[※7]を使う。グラデーションが美しい、華麗なカラーイラストを仕上げるコツは？

「薄い色を重ねていくことですかね。最初に塗ったインクが乾かないうちに、上から次の色を乗せると絵具のようになじみます。で、その工程をパーツごとにやっていく。顔をまず完成させて、次は髪の毛を完成させて、というふうに。顔を途中まで、髪を途中までとやっているとインクがどんどん乾いていきますから」

輪郭線の色が黒ではない場合も多いのも、小畑のカラーイラストの特徴。

「これはコピー機で指定した色なんです。いったん黒いペンで普通に線を描いて、それを青い線で、とか赤い線で、とか決めて、カラーコピーします」

コピーした線ならば上から色を塗っても、にじむこともない。そしてそのコピー用紙をそのまま、着色用の原稿に使うのだという。色を塗る紙としては厚さが足りないのでは？と不安になるが、

「コピー用紙はいいですよ。ムラができないと思います」

平丸のクダを巻く感じは完全に自分です

「バクマン。」は、学生とはいえ、自らと同じマンガ家という職業の主人公の作品。描きながら、小畑がマンガ家として自分を重ねる部分がありそうに思える。特に、どこまでも真摯に絵を究めようとするサイコーには、小畑を重ねてしまう読者も多いことだろう。

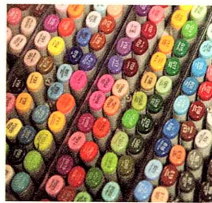
「いやいや、まったく逆です。サイコーもシュージンも、すごく頑張る子じゃないですか。2人を見ているとこんなにやれるのか、と。自分はすぐに『あーもうできない！』とか思ってしまうタイプなので……」

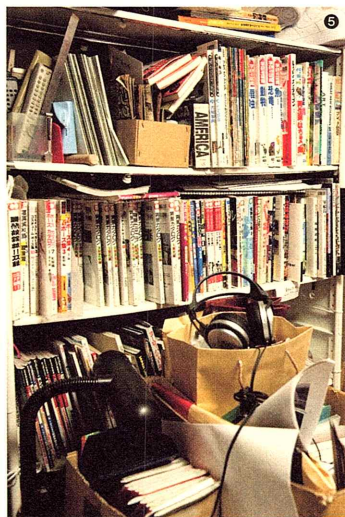
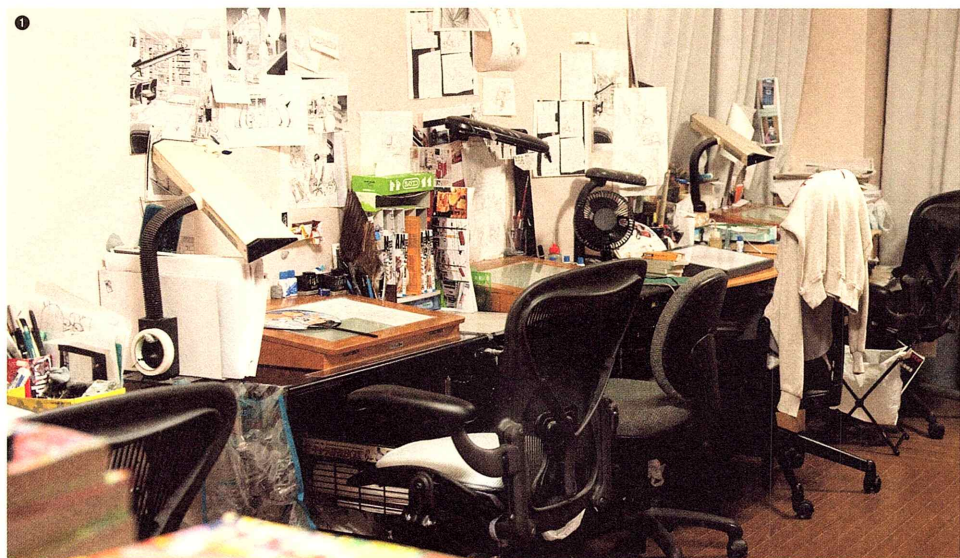
とすると、ほかに自分に近いマンガ家はいるのだろうか。

「平丸（ひらまる）[※8]です。あのすぐにクダを巻く感じなんか、完全に自分ですね。ああいうふうに生きてますから（笑）」

平丸は「働きたくない」「憂鬱だ」とネガティブ発言を連発する脱サラマンガ家。かなり意外な気がするが、

「本当に近いですね。あと新妻（にいづま）エイジ[※9]は中学時代の

※7　カラー原稿には『コピック』を使う。段ボールの中に大量に収められていた。

※8　平丸一也（ひらまる・かずや）。元々はマンガの知識もないサラリーマン。しかし応募した作品がマンガ賞に入賞し連載デビューすることに。

※9　主人公のサイコー、シュージンのよき仲間でありよきライバル。風変わりな一面もあるが、描き上げる作品は常に人気上位をキープしている。

❶アシスタント用の仕事部屋。「バクマン。」の新妻エイジの部屋のモデルはここ。「身近な場所をそのまま描けたりするのは便利です」。 ❷トーン棚はクローゼットの中に。❸ガラ刷り（見本刷り）は、蛍光ペンで描き忘れなどを入念にチェックしておき、単行本にする際、直せるように保存。 ❹作中で、キャラクターごとに色々なタイプの携帯電話を持たせるために、不要になったものをたくさん集めてストックしている。 ❺資料棚の前にある紙袋にはシュージンがいつもしているヘッドホンのモデルが。❻小畑の机周り。たくさんの道具や資料が雑然と積み重なっている。

自分を見ている気がして、ちょっと複雑です」
天才肌でひたすら大量のマンガを描き続けるエイジ。たしかに、こちらはイメージ通り。
「いえ、そういうところじゃないんです。エイジは絵を描いてる時に、変なポーズをとったり『しゅぴーん』とか『ばぎゃーん』とかいろいろ言うじゃないですか。あれ、自分も言ってましたから。リアルだし、描きやすいんです。今は言わないですよ（笑）」
マンガ家を目指す人へのアドバイスを、と問うと「自分みたいにクダを巻いていてはだめです。サイコーとシュージンぐらいがんばってください」と、笑いながら言う。
だが、デビュー前後の苦しい時代を振り返ると「常に今しかないと思っていた」と真剣な口調になった。
「本当に、サイコーやシュージンみたいに、常にアンテナを立てておくことは大切だと思う。なんだかうまくいかない、と思って動けない時でも、アンテナだけは立てておく。『バクマン。』に出てくる『マンガ家に必要な三大条件』のひとつに『運』がありましたよね。でも、それって自分で見つけるものだと思うんですよ。アンテナも立てず、ただぼーっとしていたら、運に気づけない。気づくための努力も必要なんですよね。とりあえずがんばってみないことには先が見えてこない。運をつかむ貪欲さは、必要なんだと思います」

小畑健
OBATA TAKESHI

●1969年新潟県生まれ。1985年『週刊少年ジャンプ特別編集増刊Spring Special』にて「500光年の神話」でデビュー。1989年『週刊少年ジャンプ』にて「CYBORGじいちゃんG」の連載を開始（以上2作、土方茂名義）。「人形草紙あやつり左近」（原作・写楽麿）などの連載を経て、1998年原作のほったゆみと共に『週刊少年ジャンプ』で「ヒカルの碁」を連載開始。アニメ化され、囲碁ブームに。2003年原作の大場つぐみと同誌にて「DEATH NOTE」を開始。実写映画化、アニメ化された。2008年再び大場と同誌で「バクマン。」を連載開始、現在も連載中。

原作

大場つぐみ

［DEATH NOTE］
［バクマン。］

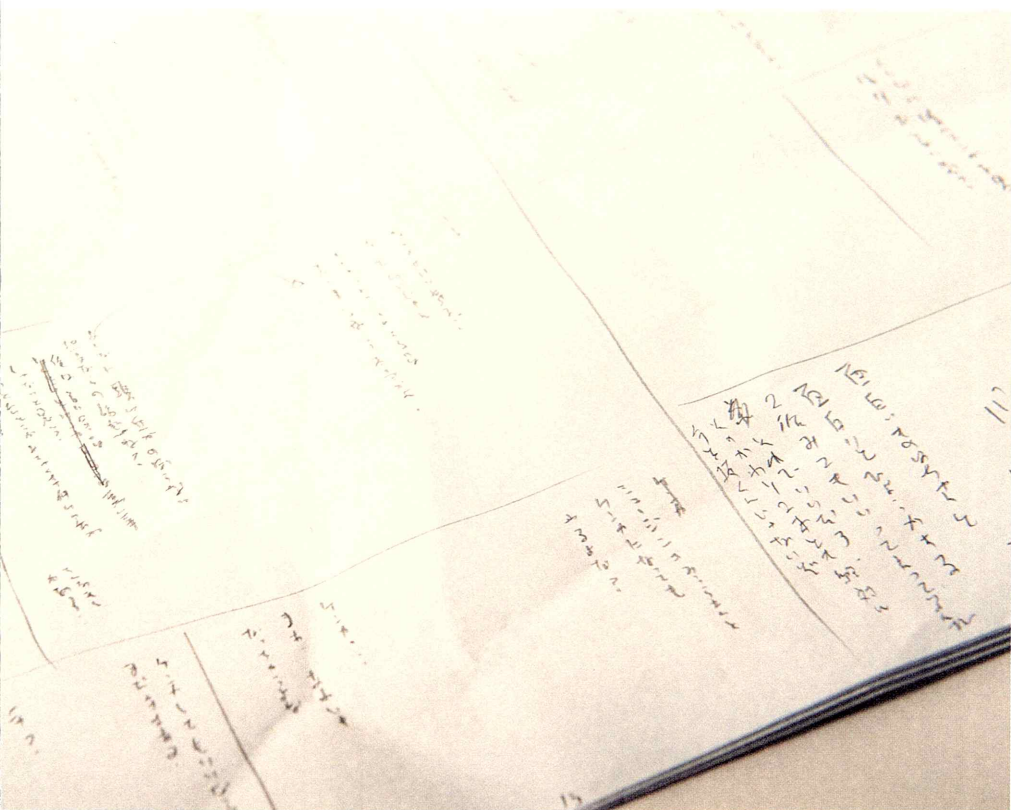
大場にとって魅力的な題材は、〝すれすれ〟のもの。「人と違うことをしたい、という思いはある」。一方で「時代をちゃんと把握することは大事」だと話す。精神的にも肉体的にも過酷なネーム制作の様子や2作にわたって作画を担当した小畑健についても語った。

OHBA TSUGUMI

これ危ないんじゃない？という「すれすれ」が好き

「バクマン。」のネタを最初に思いついた時は、じつはあまり自信がなかったんですよ。できなくはない、くらいの感じで。でも今の担当さんが「おもしろい」ってメールをくれたんです。「うそでしょう?」みたいな返信をした覚えがある（笑）。

ある程度、マンガ界の内情を描いていいのなら、おもしろくなるかもとは思いましたね。お金の問題なんてどこまで描いていいのかな、というのはありましたから。描かせてくれる『週刊少年ジャンプ』編集部は太っ腹です（笑）。どこまでリアルなのかは、ご想像にお任せしますが。

主人公がマンガ家としてデビューするまで、じゃなくてデビューしてからの大変さを描こうと思ったのは、そうしないと設定上すぐ終わっちゃうからです（笑）。それにしても、ちょっと連載を取るまで早過ぎたかもしれません。実際の新人は、もっと大変ですよね。『ジャンプ』的な描きかたじゃない、というのはたしかにそうなんですが、「連載を勝ち取る」とか「打ち切りに遭う」とかっていうのは、バトルの勝ち負けに近いとも言える。だから、じつは『ジャンプ』的なところもある、と自分では思っています。まあ、「DEATH(デス)

NOTE」は、『ジャンプ』的ではなかったですけどね(笑)。

人と違うことをやりたい気持ちはあります。というか、王道のマンガでは、ほかの作家さんにかなわないだろうと思っていまして。たぶん〝すれすれ〟のところが好きなんだと思います。「これ描いたら危ないんじゃない?」みたいなところです。そこが自分のマンガの一番おもしろいところかもしれません。「DEATH NOTE」も「バクマン。」もそう思って描いています。

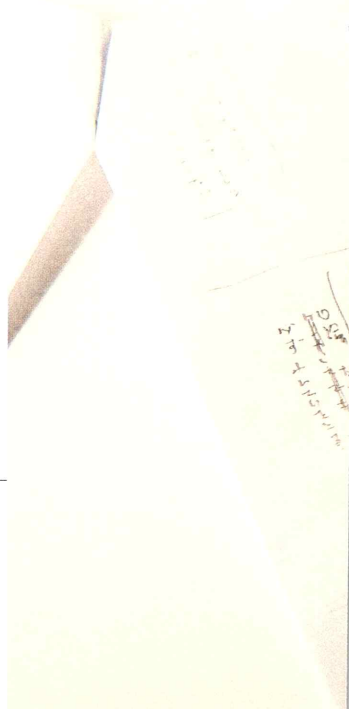
毎週、ネームが終わるたびに次は無理だ! と思う

仕事の流れとしては、「バクマン。」の場合まずざっとできごとの並びを考えるところから始めます。「大学の入学式はいつ」とか「新人賞の発表はいつ」とか作中のできごとの順番がけっこう複雑なんですよ。

それが決まったら、1ページ目と最後のページをどうするかを決めます。そこから、4、5日かけて、頭の中で、最初から終わりまでのコマ割りとセリフを繰り返し考えていきます。ちょっとおもしろいセリフが出たら、パソコンで打ってまとめておいたりします。

そのあと、B5のコピー用紙を2分割して5枚、表裏を使って、19ページの文字だけのネームを作ります。これはもう誰にも読めないような状態。担当さんには、それに絵をちょっと入れて清書したものを見てもらう感じです。

いつもネームを作っている最後の方は、頭がもうろうとしてますね。ほとんど無意識で描いているという か……何ていうんでしょう、時間が来れば終わってるだろう、みたいな感じです(笑)。清書の前に、1回力尽きますね。いつもヒヤヒヤしてますよ。毎週、終わるたびに次はもう無理だ! と思うんです。

でも、無理だけど、「それでもやらないといけない」という時が必ず来るから、そうしたらもう始めるしかないんですよ、時間がないですもん。とにかく机に向かって、何か描き始める。でも描きながらも「できる」とは思っていません。しかたなく、何でもいいから描いてみるんです。で、何回か描き直していくうちに、これならぎりぎりオーケーかな、くらいの感じになっ

(写真右)B5のコピー用紙裏表を使ってまず文字だけで19ページ分のネームを作成。「最初はバーッと思いつきでセリフを書いてしまうので、どうしても文字数が多くなる。何度も書き直します」。最も神経を使う、大事な工程だ。
(写真左)完成したら、自作の「ネーム用紙」に清書して、担当編集者に送る。「バクマン。」の単行本に収録されている大場のネームは、清書バージョン。小畑はこのネームを元に、さらにネームを作成する。

ていきます。たまには「これ、いける！」とか思う時もありますけど。そういう時に限って読者の反応はよくなかったりします（笑）。

小畑先生の絵を見て キャラ設定が変わることもある

コマ割りは、わざとっていうぐらい単純にしてるんですよ。絶対に小畑さんがもっとよくしてくれるんだから、この段階で凝っても何の意味もありません。そうすると、気にすべきなのは1ページに入る文字の量だけなんです。だいぶ減らすようにはしてますが、まだきっと小畑さんは「セリフが多い」と思ってるでしょうね（笑）。自分のネームでは何コマにもわたっていたシーンが、小畑さんの段階で1コマに統合されて、セリフがきっちり入ってる時とかは「すごい！」って思う。

小畑さん、「セリフが主役」って言ってくれてたんですか？　わかってもらえてるんですねえ。ありがとうございます（笑）。

小畑さんの絵がストーリーに影響を与えることもよくあります。特にキャラクターのデザインには自分はほとんど関与していないので、顔を見たことでキャラ設定が変わったりします。どういう顔でくるのか、いつも楽しみなんですよ。

「バクマン。」では※1マンガ内マンガをどんなふうに描いてくれるのか、すごく楽しみでしたが、想像以上でした。あの描き分けは小畑さんにしかできません。

サイコーと亜豆にはあり得ないくらいの純愛をさせたい

今の学生の雰囲気が出せているとしたら、実際に若い人たちに話を聞いたりしているからかもしれません。

※1　作中に、登場する新人マンガ家たちが手掛ける作品が多数登場してくる。

※2　亜豆美保（あずき・みほ）。サイコーと結婚の約束をしている。自身は声優になる夢を持ち、お互いの夢がかなうまで会わない約束をしている。

考えかたとか、かなり参考になりますね。「好きな人とかいる？」って聞くと、「今、好きになれるような人なんかいませんよ」とか言うんですよねえ。「バクマン。」の最初の方で、シュージンが女の子に対してかなり醒めた感じになっているのはそのせいです。夢がないというか……自分が学生の頃なんて、好きな人に会いに学校に行ってたみたいなものだったのに（笑）。

亜豆※2は「こういう子がいたらいいな」っていう、いわゆる理想のヒロインタイプではないですよね。まだ自分でもつかみきれていません。逆に「こいつ、よくわからない奴だな」と思って描いて、不思議な子になればいいかなって気もしています。でもサイコーと亜豆にはあり得ないぐらいの純愛はさせよう、ということは最初から決めていて。あんまり2人がベタベタするようなものは、おもしろくないかなと。少女マンガっぽいと言われればそうかもしれないです。昔はけっこう読んでましたし。陸奥A子※3とか、田渕由美子※4とかピュアな女の子しか出てこないみたいなものですね。

コメディーっぽい会話は、書いているうちにそうなっていくんですよ。おもしろおかしい方が描きやすい。サイコーとシュージンと見吉※5で、くだらない話をしてるシーンなら幾らでも描ける。でもそればっかりだと話が全然進まないので気をつけてます（笑）。

「三大条件」のうち一番大きいのは「運」

マンガ家になりたい人にとって一番大きいのは……「バクマン。」に出てくる『マンガ家に必要な三大条件』（うぬぼれ・努力・運）でいうと『運』だと思う。人との出会いなんてまさに運ですよね。小畑さんに描いてもらえたのも、いい編集者に会えたのも、運でしかないですから。自分は相当運がいいと思う。『うぬぼれ』は……若い頃はあったかもしれない（笑）。今は全然自信ないです。

ただ、「バクマン。」を参考にしちゃいけないと思うんです。むしろそれがわかっている人が、マンガ家として出てこられるのかも。平丸っていうキャラクターがいるじゃないですか。世に出てくる人って、ああいうふうに「ぽっ」と出てくる人と、必死にマンガ勉強してきました！　って人の両極端になると思うんです。天才と秀才みたいな。

でもこんなマンガ描いていたら、マンガ家さんには嫌われるだろうなあ（笑）。特に新人さんなんて、きっと怖くて読めないですよね。でも意識し始めたら申しわけなさすぎて描けなくなってしまうので、あまり考えないようにしてフィクションだと強調したいです。

これからは、個人的には、変わったマンガが読みた

※3　1972年にマンガ家デビュー。ラブコメディを中心にした作品で1970～1980年代、少女コミック誌『りぼん』の看板作家に。代表作に「こんぺい荘のフランソワ」「おしゃべりな瞳」などがある。

※4　1970年にマンガ家デビュー。その後、「乙女ちっくな」ラブコメディで陸奥A子と共に少女コミック誌『りぼん』で人気作家になる。代表作に「雪やこんこん」「フランス窓便り」など。

※5　見吉香耶（みよし・かや）。シュージンのガールフレンドで亜豆美保の親友。サイコーとシュージンの仕事部屋にも出入りしている。

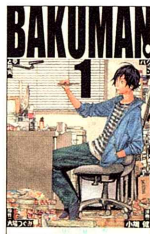
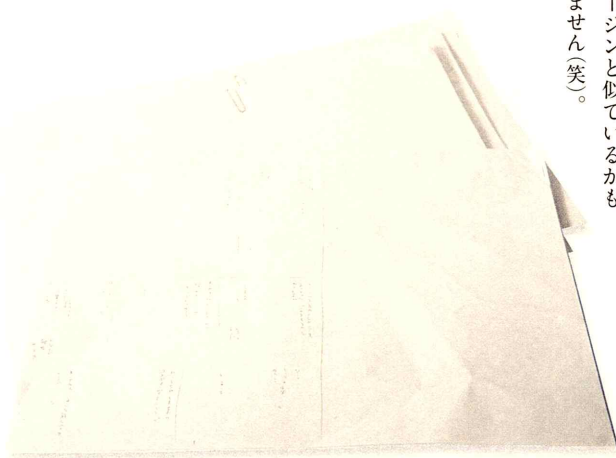
いです。今までにないマンガを。でも、すでに今あるものを描いて、それで成功したら本当にすごいことですよね。今までの同じようなマンガ全部を、超えるわけですから。そうやって成功した人が『週刊少年ジャンプ』の一番の看板になるんじゃないでしょうか。

計算して作るところはシュージンと似ている

「マンガ原作者になるには」ですか。うーん、前に、原作を書いてみたい人は、自分の好きな小説をマンガにしてみるといい、という話は聞いたことがありますよ。やっぱり、一度はマンガを描いてみた方がいいと思います。コマ割りをしたことがなくて、文字だけで原作を描かれても、作画の人は大変ですよね、きっと。でも一度マンガを描いてみてもし絵がうまかったのなら、原作者じゃなくてマンガ家でやっていけばいいんじゃないかな（笑）。

自分の原作がウケるかどうか、原作者に向いているかどうかは、やってみないとわかりません。「DEATH NOTE」の時も、全然わからなかったです。ウケた時は、「原作者に向いてるかも」って思いました（笑）。失敗していたら、「向いてなかった」と思ったんですよ、きっと。

今の時代をちゃんと把握することは大事だと思います。といっても時代の流れを見て「今の時代、マンガ家のマンガがウケそうだ！」と考えるんじゃなくて「マンガ家のマンガを、今の時代に描いたらどうなるだろう？」ということを考える、ということです。

やっぱり自分は計算して原作を作るタイプではあると思いますね。そういうところは、たしかにちょっとシュージンと似ているかもしれません（笑）。

大場つぐみ
OHBA TSUGUMI

●2003年、作画の小畑健とともに『週刊少年ジャンプ』にて「DEATH NOTE」の連載を開始。アニメ化、実写映画化され話題に。2008年再び小畑と組んで同誌で「バクマン。」を連載開始、現在も連載中。「ネームを考えるのはだいたい自室です。情報収集のため、最近はテレビもつけっぱなしですが、必要以外の事は耳に入らず集中して描けるようになりました。絵は小畑先生にお任せですが、たまに『この子は美人じゃないとやだな』と思う時にはネームに書いておきます。『美人でお願いします』と（笑）」（大場）。

カラー原稿

尾田栄一郎

［ONE PIECE］

「自分が描きたいものしか、描きたくないんです」。
カラー原稿では、〝何を描くか〟に一番時間をかけるという。
画面から飛び出してくるような構図のコツ、
まとまりのある色づけのコツも伝授。
さらに、〝少年マンガ〟に懸ける、熱い思いが語られる。

ODA EIICHIRO

「基本的に、僕以外は誰もこの部屋には入りません」

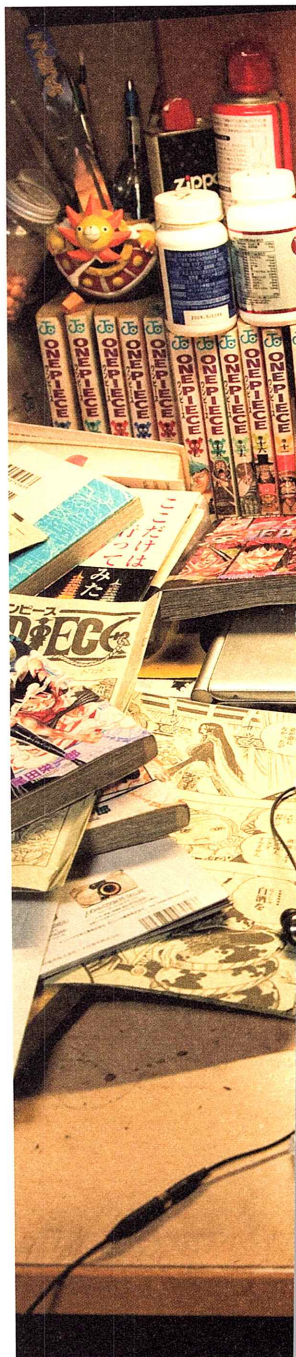
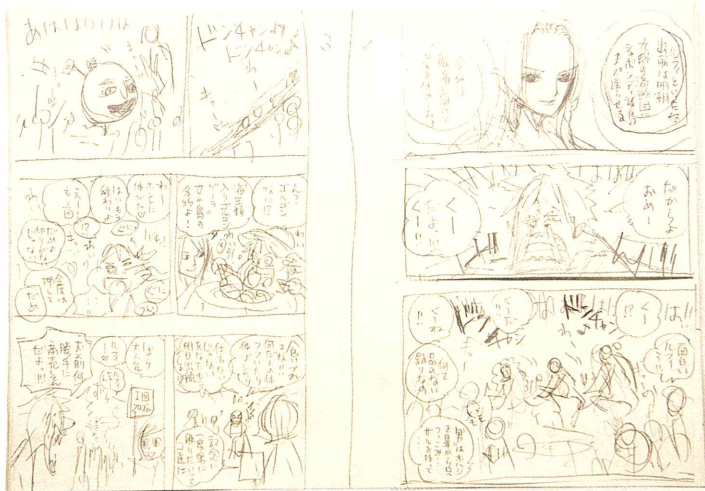
アシスタントも、担当編集者も、家族も入ることがない、という尾田栄一郎の仕事部屋。横長の大きな机の両端には資料が積まれ、椅子の後ろには資料箱が迫ってきている。

「誰かに片づけられたりすると困るんですよ。ただ置いてあるだけに見えるかもしれませんが、自分にとってはこれが整理されている状態なんです（笑）」

机の上には大きな白い紙が敷かれ、試し描きをしたペンの跡が、デスクライトでぼうっと照らされている。尾田が座っていなくとも、熱い空気が渦巻いているような不思議な空間だ。

題材はストーリー込みで丸1日かけて考える

『週刊少年ジャンプ』本誌の表紙や連載のカラー扉を描く「ONE PIECE（ワンピース）」のコミックス表紙以外にも、機会の多い尾田に聞くのは、「カラー原稿」の描きかた。

左が最終原稿、下が同ページのネーム。「描きたい絵」を優先させるため、ネームがページ数をオーバーすることも。その場合はコマをばらばらに切り離してパズルのように再構成。ちなみにこの回では2コマ目ルフィの顔が描きたかった絵。この絵を生かすため、前後を切り貼りしてネームを完成させた。

連載原稿を描きながら、頻繁にカラー原稿を手掛けるのはさぞ大変なのでは、と思いきや、

「楽しいんですよ。僕は元々絵が描きたくてマンガ家になったので」

とうれしそうに言う。ほぼ毎週1本を2日のペースで仕上げている。

「イラストは背景も全て自分で描きます。人の描いた背景を塗るのは嫌ですからね(笑)」

マンガ本編では、どうしてもアシスタントに背景を任せざるを得ない尾田にとって、カラー原稿は隅々まで自分の意思を通わせることのできる、貴重な原稿なのだ。

まずは、題材選びから、スタート。

「〝何を描くか〟を決めるのに一番時間がかかる。丸1日は使いますね。季節を考えたり、周りの人に何かないか聞いたり。色々と紙に試し描きしながら、どんなものにしようか決めていくんですが、そこで気に入ったものが見つからないと、描く気にならないんです。一度描いたことのあるものはもう二度と描きたくない。僕は、自分が描きたいものしか、描きたくないんです」

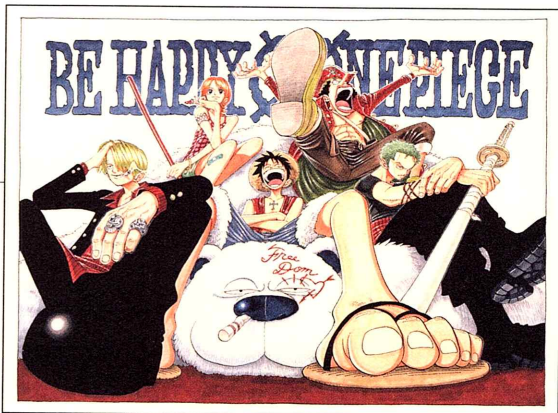
普段、連載の中で「必ず1シリーズにひとつ、描きたい映像がある」という尾田。

「その映像に向かってストーリーを作っていくようなところがあるんですが、イラストの仕事もそれと近いんですよ。こういう絵が描きたい、と思ったらやっぱり前後のストーリーみたいなものが必要。こんなシチュエーションに放り込まれたら、こいつら何するだろう? と、必ず考えてから描き始めます」

たしかに、尾田のイラストではキャラクターたちが生き生きと動きまわり、絵の向こうにストーリーが広がっているのを感じさせる。

「たとえばトランプをしている絵だったら、誰が勝っていて、誰が負けていて、とトランプの進み具合も決める。こいつは勝っているからこの枚数を持っているはずだな、とかね。1人1人に状況を与えてやるのが好きなんですよ。何をしているかわからない人は描けない。単なるキメポーズとかね。この人何で今キメてるんだろう? と思っちゃう(笑)。そのキャラクターが考えていることがわからないと、表情も描けないですしね」

ストーリーは、とりあえず手を動かしながら考える。

「イラストの時だけじゃなくて、マンガでもそう。〝手を動かすと脳が働く〟んですよね。何も浮かんでいなくても、とにかく絵を描き続けることが多い。ネーム

「尾田栄一郎画集 ONE PIECE COLOR WALK 3 ～LION～」内の対談で天野喜孝が「キャラクターがこちらに飛び出してくる」と絶賛したイラスト。ルフィの足元ぎりぎりに立って見上げたような大迫力の構図。

の場合は、まず登場人物の顔をずらっと並べてみるんです。丸を描いて帽子をかぶせたくらいの、簡単な顔ですよ。それで『今週は何するんですか?』ってその人たちに聞いてみる。そうすると、ちょっとずつストーリーが動き出すんです」

独特の構図は、思い切り寄ったカメラアングルで

構図もかなり独特だ。特にキャラクターのそばに思い切り寄ったアングルの絵には定評がある。以前、対談で画家の天野喜孝(あまのよしたか)に[※1]「絵の中にまで自分の視点が入り込んでいるんです。あれはホントに凄い」と絶賛されたこともあった。

「要するにカメラの位置なんですよね。同じものを描いても、カメラをどこに置くかで、絵はまったく変わってくる。僕の場合は、すごく対象と近い位置に置くことが多いみたいで。特に近くに置こう、と思いながら描くわけじゃないんですけど、クセみたいなもので、そうしないと落ちつかない。カメラを引くと、近くの人も遠くの人も似たような大きさになってしまうんですよ。僕は近くの人は極端に大きく、遠くの人はすごく小さく描きたい。そうすることで奥行きも出てきますしね」

色づけは試し塗りと影の色がポイント

色づけは、基本的に『コピック』で行う。

「それと、最近ホルベインというメーカーの色鉛筆[※2]を導入しました」

大切にしている、というその色鉛筆を見せてもらった。大きな木函に3段、美しいグラデーションで並んでいる。

「150色あるんだけど、まだほとんど使っていない(笑)。最近凝っている『江戸絵』を描く時には使います」

色選びは、すぐに決まるのだろうか。

「いや、けっこう悩みます。だからペン入れまでが終わった段階のイラストを小さくコピーして、試しに何パターンか色を塗ってみるんですよ。そこで、この色の組み合わせでいこうかなというのをだいたい決める。描くのも塗るのも、作業自体は速いんです。でも悩むと手が止まるじゃないですか。だから、面倒くさくはあるんですが、塗り始めたら一気に塗れるように、試し塗りの作業はやっておくことにしています」

尾田のカラー原稿には鮮やかな色がたくさん使われているのに、1枚の絵として調和がとれているのが不

※1 画家や装丁家として活躍中。「科学忍者隊ガッチャマン」「タイムボカンシリーズ」「FINAL FANTASY」シリーズなど、数多くのアニメ、ゲームのキャラクターやビジュアル・デザインを手掛けている。

※2 150色が圧巻のホルベインの色鉛筆。微妙なニュアンスも出すことができる。

思議なところ。

「影の色を工夫するといいと思います。緑色の部分の影には赤、赤の影には緑、と反対の色を重ねて塗ると、それぞれの影が灰色っぽい色になって、統一感のある画面が作れるんですよ。僕も、美大出身の人に教えてもらったんですけどね(笑)」

最初から灰色を使って影をつけても、同じ色味には見えないのだという。

「逆の色を足して打ち消し合うことで、全体を見た時に統一感が出るんです。そうすると影以外でいろんな色を使っていても画面がばらばらにならないんですよね。白い部分の影には、紫とか何か1色を決めて薄く塗るといいと思います」

年々増える描き込みはもう止められない

「ONE PIECE」の連載は、既に10年を超えた。初期の頃と今とを比べると「描き込みが増えてますよねえ」と苦笑い。

「いったん世に絵を出したら、それ以下のものは、もう出したくない。だからついつい描き込んでしまうんです。それに、どんどんキャラクターが増えるから、その分セリフが増えますよね。そうするとコマ数が増

最近凝っている『江戸絵』。ホルベインの色鉛筆を使用。
カラー原稿では「興味のあることを好き勝手にやりたい」。
時々、イラストの隅の方に「遊び」があるのも楽しい。
「これは気づかないかな、ということでも気づいてもらえるのがうれしくて『またやったろう!』という気になります」。

えるからコマを小さくしないと1話の中で話が進められない。でも小さくしても人数は多いから……ちょっと目が悪い人には申しわけないっていうぐらい、描き込みで画面が黒くなってると思います(笑)。でもストーリーをきちんと進めていくためにはしかたないんですよ」

キャラクターが増えたことに合わせて1話分のストーリーの進み具合を遅くしたり、描き切れないエピソードを省いたり、ということはしない。

「普通のマンガの3倍のエピソードを盛り込むのが自分のテーマなので。1話で、読み応えを感じてもらいたい。本当はもうちょっとさくっと描けるようになれたらいいと思うんですけど、性格的に無理みたいです。もう止まれない(笑)。サラリーマンになったら僕は部下を育てられないタイプだと思う。もうちょっと人に任せなくてはと思うんですけど、全部自分でやっちゃうんです」

どんな小さい人物でも自分で描く。

「点でも、人です」

背景は、冒頭で話したようにカラー原稿以外は、基本的にはアシスタントが担当するパート。だが、もしその背景に納得がいかなければ、自ら描くこともある。

「納得できないものは当然提出しないし、読者が、いつもの僕の絵から浮いていると違和感を感じるものは載せたくない。だから、自分の絵になるまで描き直すこともあります。アシスタントさんには、僕が手を入れる場合があるということをあらかじめ話して、了承してもらっています」

マンガ家がアシスタントの絵を直す、というのは当然許される行為だろう。特に断りを入れる必要さえないように思える。

「でもアシスタントさんもこれは自分の描いた絵だ、と誇りを持って背景を僕に提出してくるわけですから。それを直されるというのは、実力があればあるほど屈辱だと思う」

絵を描く者への敬意を、尾田は忘れない。

〝少年マンガ〟は、これからも変わらない

「ONE PIECE」は、自身が言うように〝王道〟の少年マンガだ。

主人公・ルフィ※3は、子どもならではの快活さにあふれ、脇を固める大人たちは、しっかりと大人の領分を守る。ありそうで中々見られない、そんな美しい関係性も魅力のひとつだ。

「それが僕の理想なんだと思う。『子どもはもっと子どもらしくしなさい、大人はもうちょっとしっかりし

※3 モンキー・D・ルフィ。『海賊王』を目指し航海を続ける。『悪魔の実』のひとつ『ゴムゴムの実』を食した影響で全身ゴム人間に。

なさい』、と思っているのかもしれない。僕はすごく普通のことを描いていると思いますけどね。昔ながらの〝少年マンガ〟ってそういうものでしょう。今の社会では、大人が子どもっぽくなってきているから、僕のマンガが珍しく感じられるだけなんじゃないですかね」

尾田は一貫して「少年たちに向けて〝少年マンガ〟を描き続ける」と言い続けてきた。

「今もそう思っています。長くやっていて一番思うのが、読者はどんどん成長していくものだ、ということ。でもそれに作家が流されないことが大切なんです。読者に合わせていくと、マンガもどんどん大人っぽいものになっていくでしょう。そうしたら、次の少年たち――〝新入生〟が入れなくなっちゃうじゃないですか。固定ファンだけが喜ぶようなマンガになってしまう。読者は、循環していいんです。僕は、〝少年マンガ〟の読者は大人になって出ていくものだと思っているから、常に今入ってきた少年たちが喜べるかどうかを考えている。その照準がブレなければ、〝少年マンガ〟は大丈夫だと思いますけどね。これは、長くやってきて、いろんな時期を経験し壁にもぶつかって、反省も踏まえて出てきた答えなんですよ」

尾田自身も、描いていて「新入生が入って来なくなった」と思った時期があったのだという。

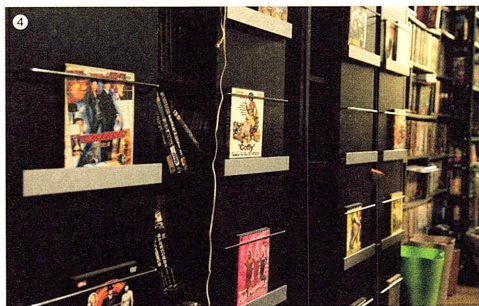
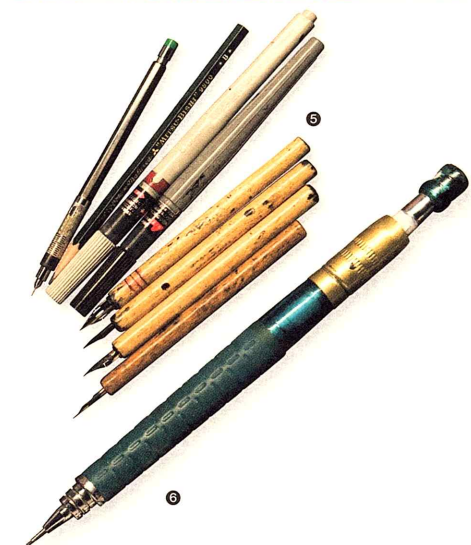
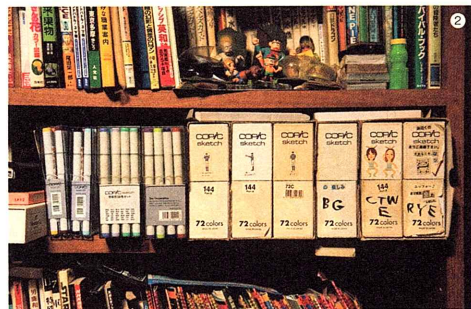
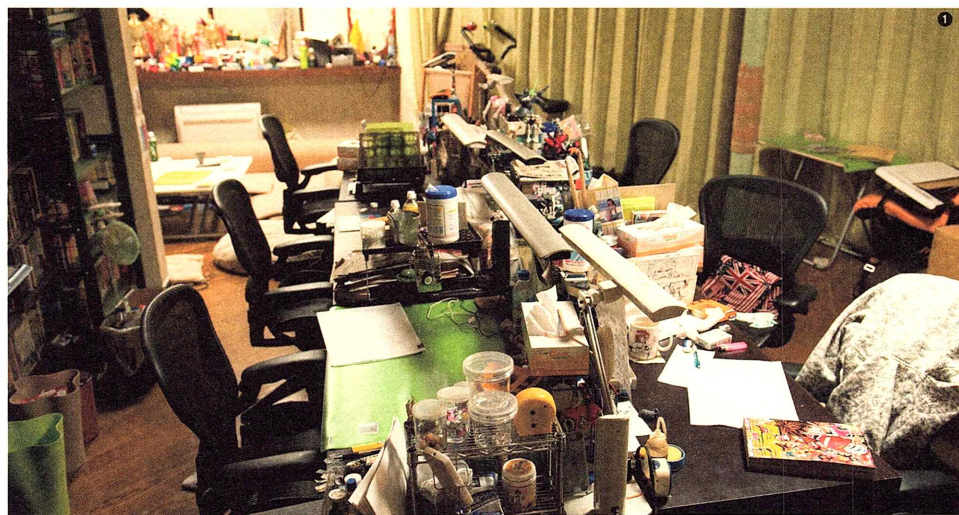
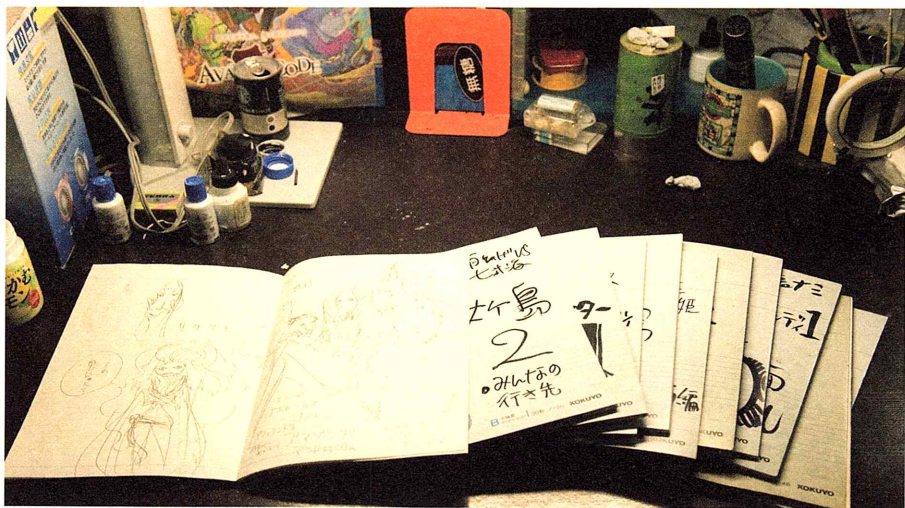
「これはいかん、と思って『とにかく少年たちに向けて描くんだ』という意識に立ち返ったんです。大体5年周期くらいで読者は入れ替わる気がしますね。だから『ONE PIECE』はこれから第3期生ぐらいをお迎えする頃じゃないかな（笑）」

これから先、マンガはどうなっていくと思うか、という問いに、「〝少年マンガ〟と区切っていいのなら」と前置きして、こう答えた。

「何も変わらないと思います。少年がゾクゾクするものって、昔からまったく変わっていない。子どもの頃の僕がこれを読んでも喜ぶはずだ、と思えるものを提出すれば、間違いなく今の子どもたちもおもしろいと思ってくれる。たしかに、マンガ界の傾向が変わってきていることは感じたりはしますけれど……うん、でもやっぱり変わっちゃだめなんですよ。変わらないというと、古いものを描き続けるイメージかもしれないですが、僕が言っているのは、そういうことではない。むしろ〝斬新な〟ものは、必要なんです」

変わらない、けれど、斬新であり続ける。一見相反するもののようだが……。

「うーん、具体的に言うと、僕が〝海賊マンガ〟という今までにない斬新なものを世に送り出して読者が食いついてくれたあの瞬間――『ONE PIECE』を送り出そうと思ってがむしゃらに新しいことをやって

新シリーズが始まる前には、舞台やキャラクターの設定を細かく描き出したノートを、テーマごとに3、4冊ずつ作っている。

❶アシスタントたちの部屋。部屋のつきあたりには、車座になって話ができる打ち合わせスペースがある。　❷カラー原稿は江戸絵など特殊な場合を除き、基本的には『コピック』を使用。❸10年以上の連載で作ってきた設定ノート（右ページ写真参照）は全て棚に収められている。　❹おしゃれなディスプレイ棚には映画のDVDがたくさん入っている。「西部劇や時代劇、白黒時代の黒澤明監督のものが多いです」。　❺Gペンは3本同時に使い始めて、3本とも先がつぶれたらまとめてつけ替える。時間短縮のワザ。　❻シャープペンシルは軸を短く切ってカスタマイズ。

いたあの瞬間の必死な状態を、ずっと変わらずに続けていかなければいけない、ということです。時代が変わっても、少年たちが〝少年マンガ〟に斬新なものを求める状態は変わらない。だから作家も、常に斬新でおもしろいものを作り続ける状態を保っていなければならない――いわば〝保持〟していなければならないんです」

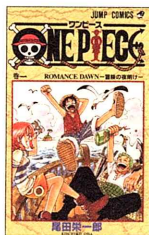
つまり、保持していくためには「常に〝前進〟し続けていなければいけない」ということ。

「それなのに、一度人気が出たら惰性でそのままの状態を続けていけばいい、と錯覚してしまう人もいるかもしれない。でもそうなった時点で、それはもう保持ではなくて〝後退〟なんです。同じものを出すということは、古いものを出すのと、同じことです」

尾田が、現代の少年マンガを牽引する立場にいることに異論のある者はいないだろう。そのことに対して、尾田はどこまでも謙虚だが、不必要な謙遜は、いっさい口にしない。むしろ、自分が今いる場所を冷静に見て、巨大なプレッシャーも責任も、真正面から引き受けようとしているように見えた。

「新しいものをどんどん出してくれる人が好きなんだよね、少年は」

膨れ続ける少年たちの期待を軽々と背負って、今日も、前進する。

（『週刊少年ジャンプ』2009年4・5合併号で掲載されたものを加筆修正）

尾田栄一郎
ODA EIICHIRO

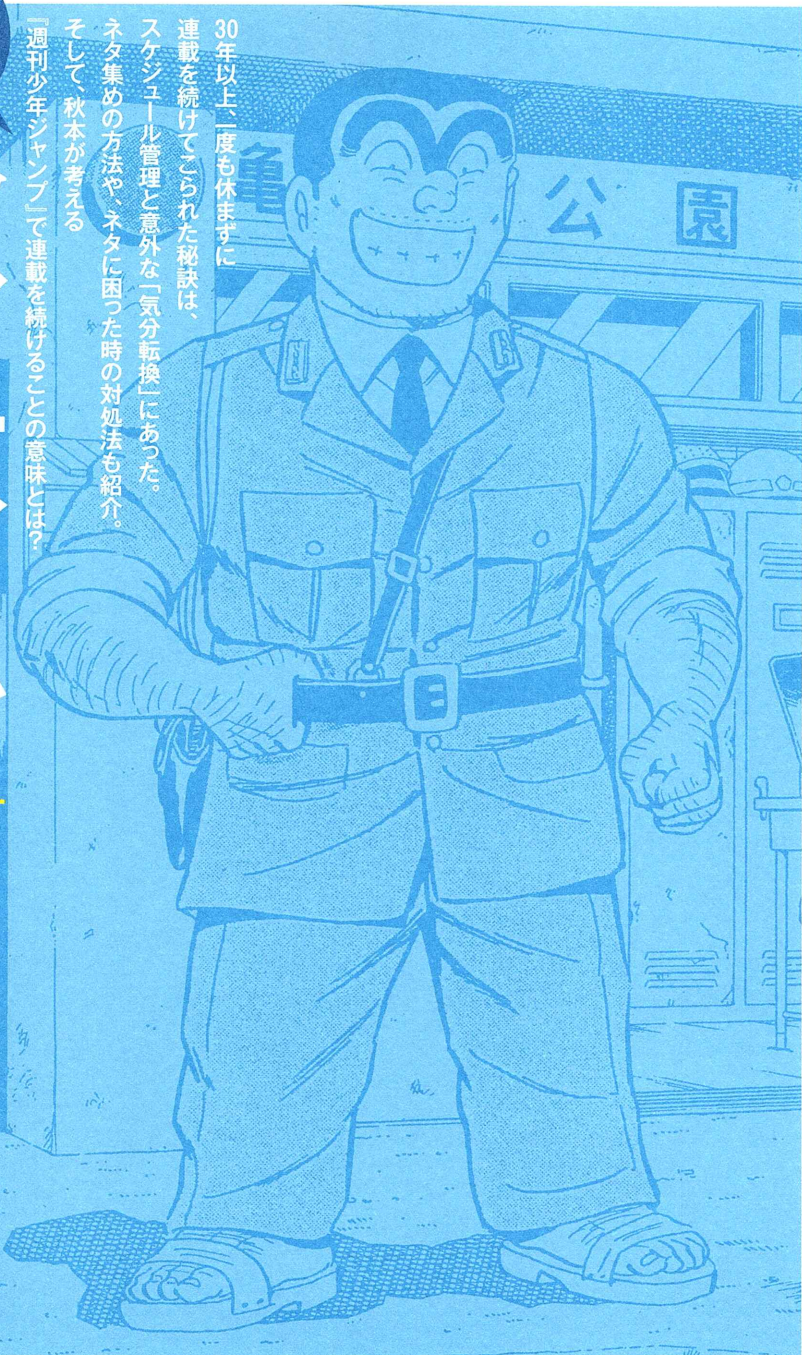
●1975年熊本県出身。1992年『週刊少年ジャンプ』にて「WANTED!」でデビュー（月火水木金土名義）。1997年同誌にて「ONE PIECE」の連載を開始、アニメ化もされ、現在まで10年以上にわたる長期連載中。2009年公開の劇場アニメ「ONE PIECE FILM STRONG WORLD」では自ら、原作、映画ストーリー、コスチューム、クリーチャーデザイン、製作総指揮を務め話題に。「僕、定規を使うのが嫌いなんですよ、面倒くさいから（笑）。だから自然物を描くのが好きですね。動物とか、こう、もこもこした感じを表現するのが大好きなんです」（尾田）。

連載

秋本治

［こちら葛飾区亀有公園前派出所］ほか

30年以上、一度も休まずに
連載を続けてこられた秘訣は、
スケジュール管理と意外な「気分転換」にあった。
ネタ集めの方法や、ネタに困った時の対処法も紹介。
そして、秋本が考える
『週刊少年ジャンプ』で連載を続けることの意味とは？

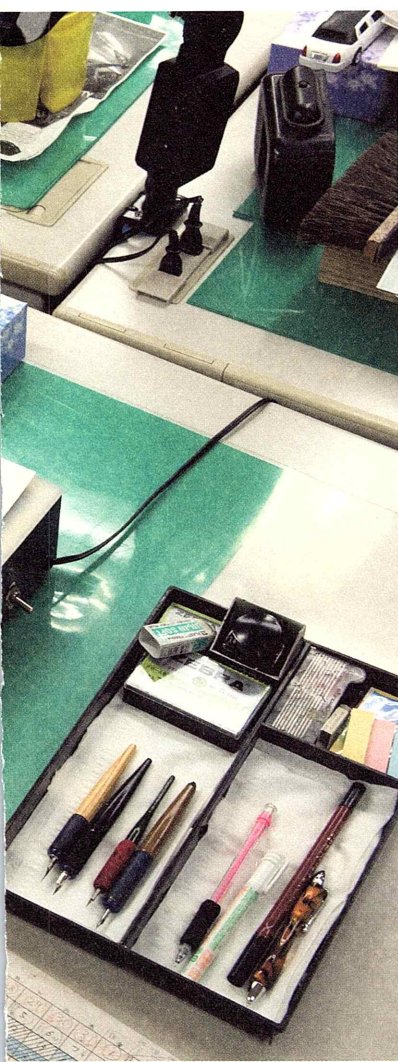
AKIMOTO OSAMU

秋本治の仕事場・アトリエびーだまは大きな一軒家。1階には過去の原稿と資料が保管してある書庫と、ガレージ。2階に上がるとすぐに大きなソファーを置いた打ち合わせ部屋があり、その向かいが仕事部屋だ。部屋の中心に机が島を作り、壁際にはスチール製のロッカーが整然と並ぶ。アシスタントの出勤管理をするタイムレコーダーもあり、マンガ家の仕事場というよりは企業のオフィスといった方がしっくりくる。帰宅時には全員机の上にあるものを引き出しにしまって帰るのだという。

「そうすれば、翌日また新しい気持ちでやろう、と気持ちの切り替えができますからね」

万全のスケジュール管理が長期連載を支える

「こちら葛飾区亀有公園前派出所」（以下「こち亀」）は、連載開始から30年以上を数える長寿マンガだ。これまで一度も休むことなく週刊連載を続けてきた秋本の、「ひとつのマンガを長く描き続けること」の秘訣を探っていきたい。

話を聞いていると、まず徹底したスケジュール管理が連載を支えていることに気がつく。

「来週掲載の分を今週描くようなことはしません。自転車操業にしたくないので、スケジュールは月単位で考えるんですよ。4週間ある月だとしたら、原稿は5本完成させます。一応この週にはこの原稿、と決めて進めてはいますが、もしその週のうちに仕上がらなくても、次に予定していた新しい原稿を始めてしまう。だから常に2本くらいが並行して動いていて、月末に帳尻を合わせる感じですね」

タイムレコーダーでアシスタントの出勤を管理。間に食事休憩をはさみながら、朝9時から夜8時が定時。徹夜作業は基本的にはない。

（写真上）秋本の仕事机。机や棚などの家具、デスクマットなども全員統一されている。机の上、道具入れの中、引き出しの中、全て完璧に整理整頓されているのがわかる。トレース台の上には完成原稿が。

（写真左）シフト表。アシスタントはA班とB班に分け、シフトを組んで効率よく。夏休みやお正月休みもしっかりとる。取材日はちょうどAB両班全員がそろう日だったが、それぞれが自分の仕事に真剣に取り組んでいて、ざわついた感じはなく、プロの職場といった雰囲気だ。

アトリエびーだまには、徹夜の日というのは存在しない。

「夜は8時でいったん全員おしまい。翌朝9時からまた続きを始めます。できるまでやる、というようなことはない」

この規則正しいスケジュールは、多くのマンガ家が「秋本先生を見習いたいんですが……」と口にするほど、週刊連載では稀有なこと。しかし秋本はそれを誇るでもなく、ごく普通のことのように淡々と、にこやかに語る。

だが、ただ漫然と仕事をこなすだけでスケジュールを守っているわけではない。短縮できる部分は徹底的に短縮しているのだ。

「車とか金属性のものを描く時に、ツヤを表現するためにトーンを削って質感を出すことがあるんですけど、うちではカッターの代わりに砂消しゴムを使うんですよ。早いし、きれいにできるし、うまい人とへたな人の差が出にくい。ごみもあまり出ないのもいい。あとは、吹き出しの形も、なるべく丸くする。ギザギザだと背景にトーンを貼る時、そのギザギザの形に合わせて切るのが大変ですからね」

小さなことのように見えて、積み重ねれば大きな時間の差になる。

「本当にそうなんです。いかに効率よくやれるか、ひとつひとつの工程を考えるのはすごく大事なこと。手抜きではなくてね。『俺のやりかたはこれだ！』ってただやりたいようにやっていたら1ページに4日も5日もかかってしまいます」

読み切り執筆で気分転換 プロデュース能力も必要

そうやってきっちりペースを守っていくと、月に1本、必ずストック原稿ができるということになる。

「『こち亀』以外の読み切りマンガを描きたいんですよ。ストックがあれば、ふだん連載1本分に使うはずの時間を、読み切りを描くのに使えますよね」

連載だけに絞ればだいぶ楽になりそうなものだが、秋本にとっては「すごくいい気分転換」なのだという。

「たしかにかなりきつくはあるんですけど、毎週毎週両さん※1とだけ向き合っていると、気分的に詰まってきちゃうこともあって。いったん離れると冷静に両さんを見られるし、また連載に戻った時に『ああ、家っていいな』みたいな気分になれる。旅行に行って帰ってくるのと同じですね。逆に言うと、今週あと2本『こち亀』を完成させたら旅行に行こう＝読み切りを描こう、という目標ができるから連載の方もがんばれる」

単なる気分転換ではなく、常に新鮮な気持ちで連載

車のボディにトーンを貼り、砂消しゴムで光の当たる部分をこすると自然なツヤを表現できる。

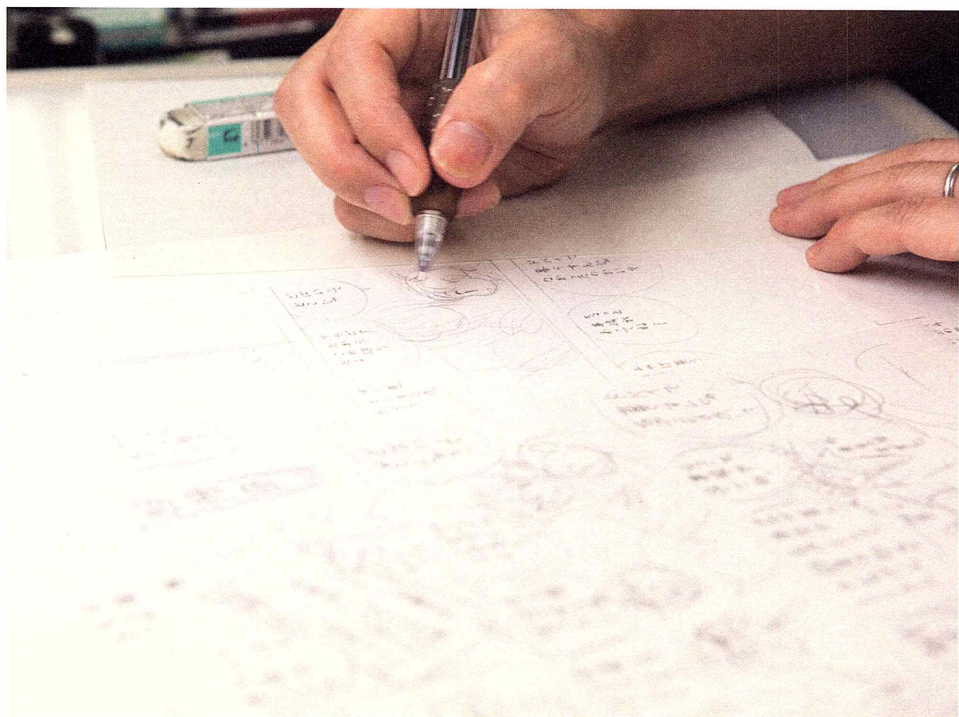
※1 主人公・両津勘吉（りょうつ・かんきち）。亀有公園前派出所に勤務する警察官。生粋の江戸っ子でお金に目がない。

を続けるためのテクニックでもあるのだ。

もちろん秋本も、最初からここまでしっかりとしたスケジュール管理ができていたわけではない。連載当初は「毎回追いつくだけで精一杯だった」と言う。

「1年たったくらいで『この連載は長くなりそうだな』と思って。そこから、ペース配分を考えるようになりました。最初は担当編集と一緒にペースを考えるといいと思う。僕はもう長いので、自分で自分に『今いいペースで描けているから、このままここを抜けて、読み切りを描いてみようか?』と聞いたり『次はこういうネタはどうだい?』と提案したりできるようになりました。長く続けていこうと思うと、そういうプロデュース能力みたいなものも、だんだん必要になってくるかもしれませんね」

そのプロデューサー的な視点は、マンガ界全体に及ぶ。今、秋本の目は海外市場にも向いている。

「もう今は、完全に日本より海外の方がマーケットとして大きくなってきている。本という形態だけではなくて、さらに電子化が進めばもっと広がると思うんですよ。世界中の携帯電話やパソコンでいつでもマンガが読めるようになる。『こち亀』から日本の文化を学んでもらうこともできるかもしれないですよね。海外では色つきのものが好まれる傾向があるみたいですが、今は白黒のマンガにもCGで色がつけられるし、色づ

椅子に座ると、すぐに手を動かし始めた。「よく例に出すんですけど、役者も監督も違うのに映画『007』って続いてますよね。『こち亀』も僕が監督のつもりで両さんという素材をその時代ごとに生かせれば続いていくと思っています」。

けする人たちのレベルがものすごく上がってきたので、作者が自分で色をつけなくてもイメージする色がそのままつくようになってきた。マンガ家はいつも通り作品を描いていれば、チェックするだけで海外に出せるんです。これからは、マンガも映画みたいに〝一瞬で全世界に広げる〟ことができるようになると思うし、そうしていかないとだめだと思います」

ネタは、選ばない
困った時はカレーライス

「こち亀」は1話完結形式の連載。つまり毎週毎週、違うネタを作り続けなくてはならないということだ。ざっと計算しただけでも、秋本がこれまでに作ってきたネタは、1000を軽く越えることがわかる。

「とにかく自分の足で探していますね。普通マンガ家というと机に座っているイメージがあると思いますが、ただ座ってパソコンからネタを拾っているだけでは限界がある。引き出しの多いマンガ家には、ノンフィクションライターみたいなところがあると思う。1人で唸っていてもだめ。いつでも外に出て人と会えるように、体を軽くしておくんです。そうやってネタになりそうなものも、一見なりそうにないものでも、とりあえずたくさん集めます」

自分が興味のあるものだけを集めるのではない。むしろ「興味のないものが、重要」。

「たとえば、以前の単行本担当の編集者は女性だったんですが、ビーズアクセサリーとか、石けん作りとかに詳しいんですよね。打ち合わせでそういう話が出ると『どうやって作るんですか』って聞いてみる。男同士の打ち合わせでは絶対に出てこないものでしょう(笑)。流行しているものを描けば読者からも手紙が来て『こういうのもありますよ』とさらに新しいものを教えてくれたりして。読者とリンクしながら、時代を先取りすることもできます。ひとつ何かのネタを描くと、それが広がっていくんですよ」

とはいえ、中々思うようにネタが浮かばないこともあるのではないだろうか。

「そういう時こそ大事ですよね。調子の悪い時でもある程度安定してうまく描ける、という〝カレーライス〟みたいなネタをとっておくんです」

〝カレーライス〟とは?

「どんな味かはっきりわかっていて、みんなが大好き、というネタですね。僕の場合は『特殊刑事(とくしゅデカ)※2』だったりするんですけど(笑)」

週ごとのネタの出しかたも、コントロールしている。

「なるべく真逆なものを描くようにしています。今週人情話をやったら、翌週は両さんが大暴れするドタ

※2　特殊な能力と突飛な外見を持つエリート刑事たち。左は特殊刑事の1人、通称「海パン刑事」、汚野たけし(きたの・たけし)。

バタものをやる。その次はハイテクを、動物を——。そうすると読んでいる方も、作者自身も飽きないんですよ」

しんみりした終わりかたの時も、翌週にはまたぱっと明るく始まる、というのも「こち亀」ならでは。

「『やあ！』って何事もなかったように始まる、あれがけっこう好きなんですよね。前の週に派出所が壊れても、次の週には直ってる（笑）。引きずらないで、たえず、次々に新しいことをやっていく」

このネタではうまく描けない、自分らしくない——マンガを描き始めたばかりの人の場合、そんなふうにネタ選びに慎重になる傾向もあるようだが、と伝えると、「ああ、ヒマだと色々考えちゃいますよね」と笑顔で、さらりと言った。

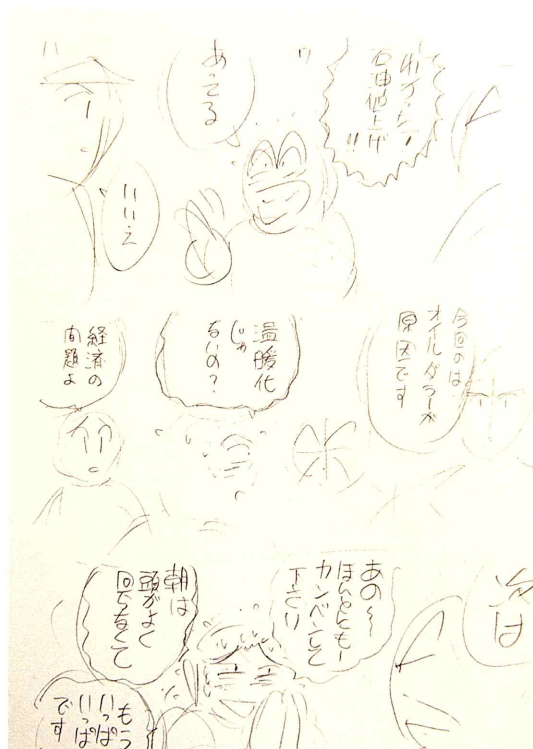
「『もっといいのができるんじゃないか』とか考えちゃうんでしょうね。でも連載を始めたらそれどころじゃなくなるから、苦手なものでもどんどん入れていかなきゃいけないんですよ。何でもかんでも、とりあえず描いてみることです。描いてみないとおもしろいかどうかわからないですからね。ちばてつや先生[※3]がおっしゃっていたんですけど『つまらないことからでもおもしろい話を作るのがマンガ家の仕事だ』と。本当にその通りだと思う。マンガにならない素材はないんです」

どんなものでも受け止める、やわらかで強い、本物のプロの姿があった。

ストーリーはキャラありき 両さんは「カゴの中の動物」

ネタを決めてからは、どのようにストーリーに落とし込んでいくのだろう。

「やっぱりキャラがあってこそ、なんですよね。『これを両さんだったらどう使うか』ということをまず考

※3　1956年のデビュー以来、『あしたのジョー』（原作・高森朝雄）を初め話題作を世に送り出し続けている日本マンガ界の重鎮。

基本的に「全部捨ててしまう」というネーム。簡単な線なのに誰なのかがすぐわかるのは、長年愛されてきたキャラクターだからこそ。

えます。最新のものは両さんに。セレブなものだったら両さんは使えないから、中川※4や麗子※5に使わせて……とキャラにあてはめていきます」

キャラクターがしっかりしていれば、どんなネタでもストーリーになる。

「そうですね。どうすればそのキャラクターが引き立つかを考えればストーリーもできてくる。それに『こち亀』には部長※6っていう貴重なキャラクターがいますから(笑)。難しいネタでも、両さんが部長に説明して、部長がわかれば読者にわかるし、お父さん、お母さんにもわかってもらえる、ということですね。以前パソコンを取り上げた回は反響がありました。『教本よりわかりやすい』って」

秋本にとって、両さんはどんな存在なのだろう。穏やかな物腰からは想像もつかないが、破天荒な両さんに自分を投影するところはあるのか、それとも客観的に見ているのか……。

「〝カゴの中にいる動物〟みたいな存在かな(笑)。何かを入れてみたり、ちょっとつついてみたり。お金をあげると食いつくな、女の子を見せると照れるな、と両さんの反応を見て遊んでいる部分はある。そういう意味ではわりと客観的に見ていますね。でも両さんの少年時代の話を描く時には、僕も一緒に昔に戻っちゃうんですけど」

『ジャンプ』ならではのスピード感を忘れずに

30年以上に渡って連載を続けてきた『週刊少年ジャンプ』は秋本にとって、ただ自分の作品を載せるというだけの雑誌ではない。

「グループでひとつの雑誌を作っている、という気持ちがありますね」

連載陣は、「仲間みたいな感じ」だ。

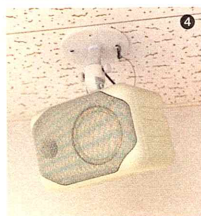
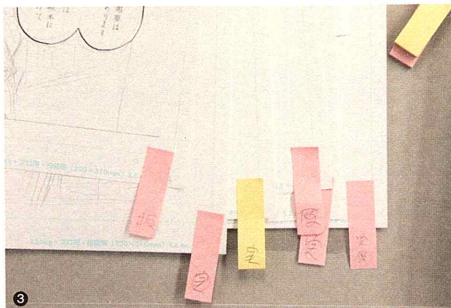
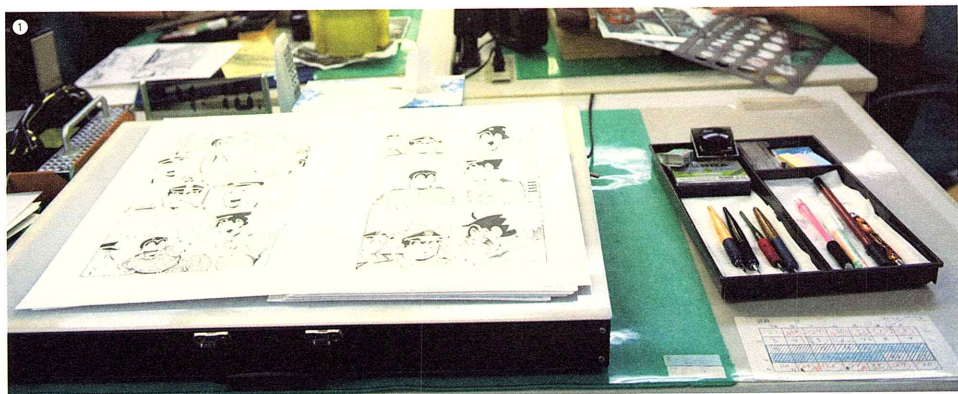
「だから『週刊少年ジャンプ』の中での自分の役目というのは考えていて。バトルやファンタジーものがある中に、『こち亀』みたいにほっとするような、地に足がついている作品がひとつぐらいあってもいいんじゃないかと思っています」

その一方で「今の世の中で流行っているものも入れて、違和感がないようにしたい」という気持ちも強い。その気持ちは、内容だけでなく、作画にも反映されている。

「時代ごとに、線を太くしたり、細くしたり色々変えています。昔は『男の線は太くなきゃいけない!』みたいなところもありましたけど(笑)、細い線で描いてきれいにトーンを貼るのが主流になってきたりするとちょっと合わせてみようかなとか。ページをパラパラ

※4 中川圭一(なかがわ・けいいち)。亀有公園前派出所に勤務。大富豪の息子だが偉そうなそぶりを見せない好青年。

※5 秋本・カトリーヌ・麗子(あきもと・かとりーぬ・れいこ)。日本人とフランス人のハーフ。亀有公園前派出所に勤務するヒロイン。両さんに負けず劣らず気の強い一面も。

※6 大原大次郎(おおはら・だいじろう)。両さんの上司で頑固な中年男性。

❶仕事中の秋本の目線。　❷1階の書庫では、生原稿を引き出しに入れて保管。　❸同時に2、3作を並行して制作していくため、ペン入れが終わったらそのページを担当するアシスタントの名前を書いた付せんを貼り、バラバラに割り振る。それぞれ自分の担当箇所が終わったらはがしていき、付せんがないものは完成原稿、となる。　❹以前有線放送を入れていた頃のスピーカー。今は作画中はラジオを流す。　❺独特の握りかたのため「力が入ってすごく疲れる」のを解消するべく、全てのペンにジェル状のグリップをはめて軸を太く。

っとめくった時に、『こち亀』だけふっと浮いてしまうのは嫌なので」

確立したスタイルを持ちながら、貪欲に「今」を追いかけ、変化し続ける。

「それが『ジャンプ』で描く意味でもある。『ジャンプ』読者は、〝速い〟んですよ。読み終わって『ああ、おもしろかった』って浸るんじゃなくて、もう『来週は何かな』って思っている感じが伝わってくる。だから僕も『じゃあ、来週はもっとおもしろいのを描くよ』という気持ちになります。ただ自分自身はそのスピードの中に入っているから、自分が速いというよりは（『週刊少年ジャンプ』以外の）周りがゆっくり動いているみたいに感じているところはあって。周りの作家さんも、連載が終わったあとに初めて週刊連載のスピードのすごさに気づいた、って言いますよね」

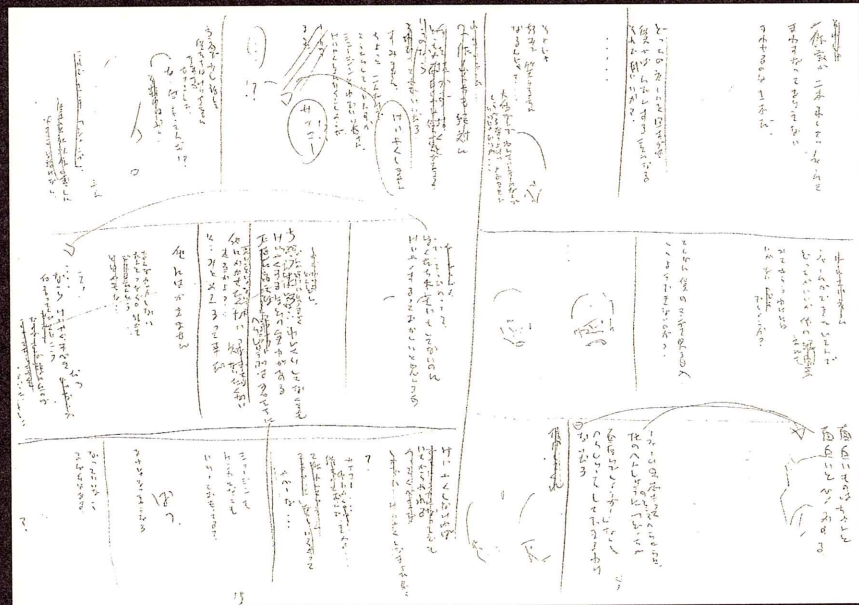
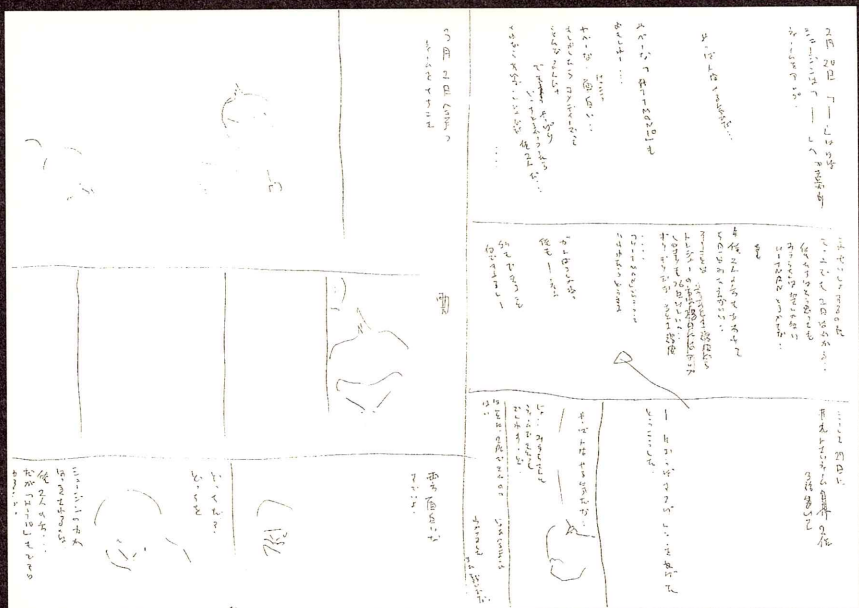
今も、マンガを描くことが好きだ。

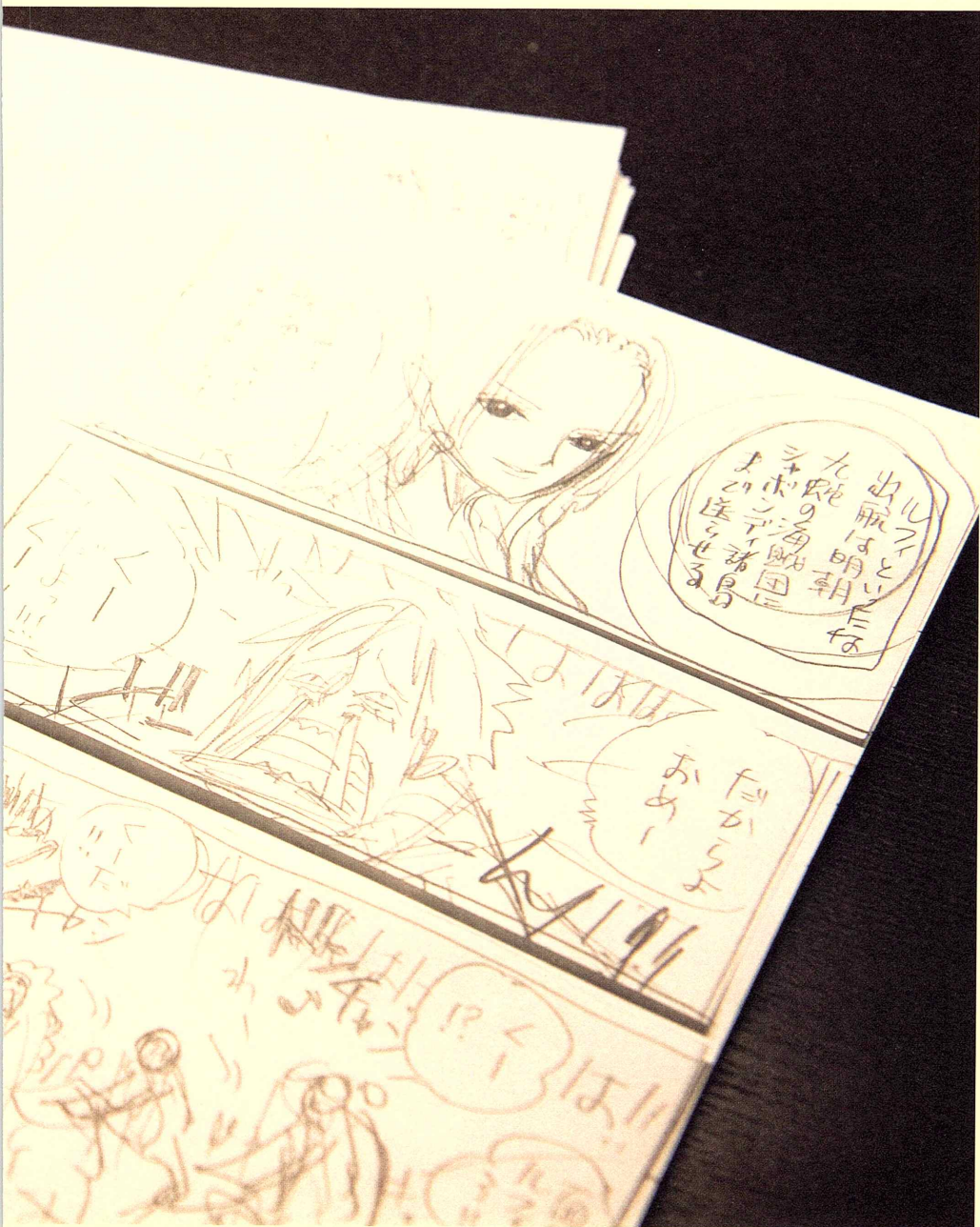
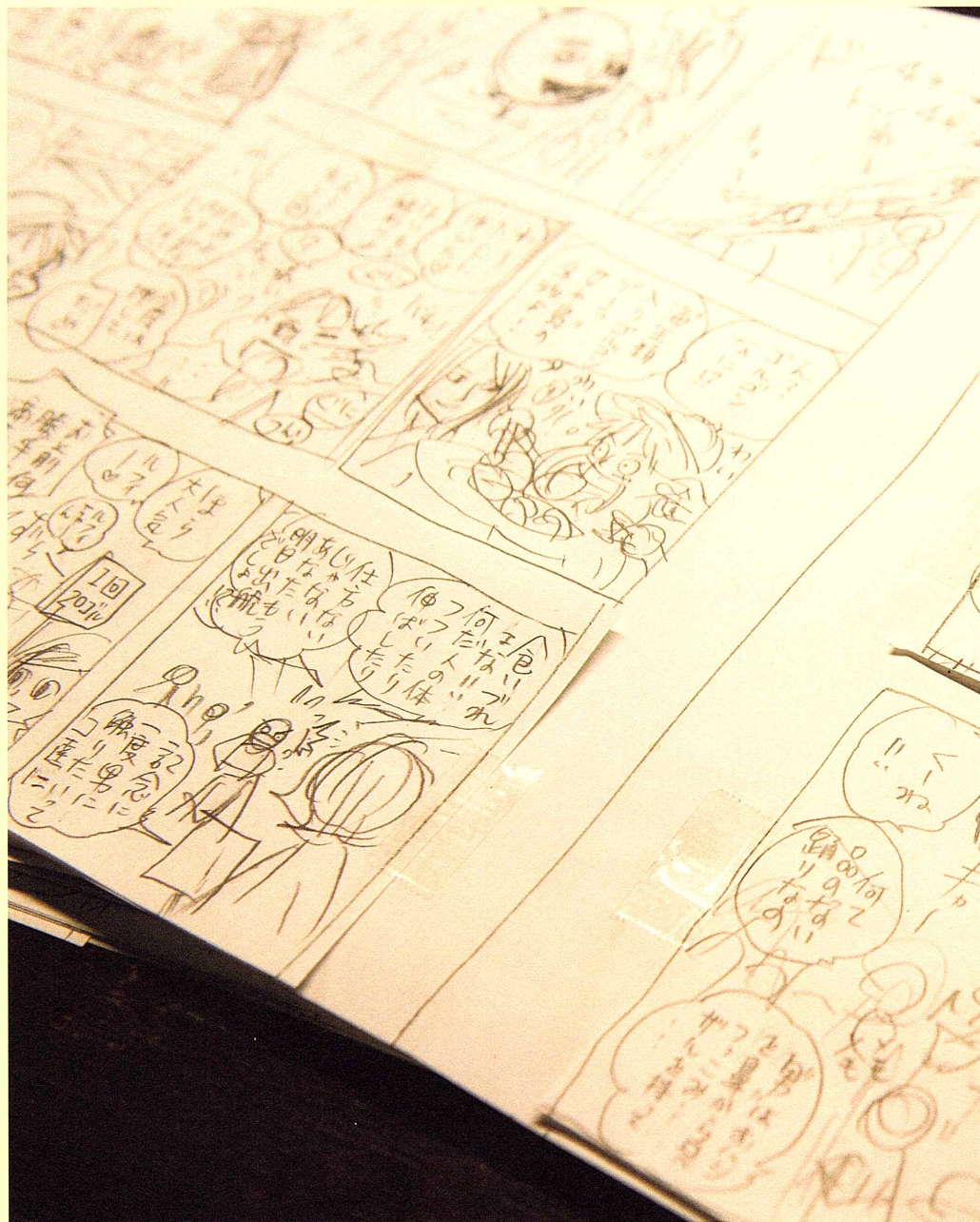
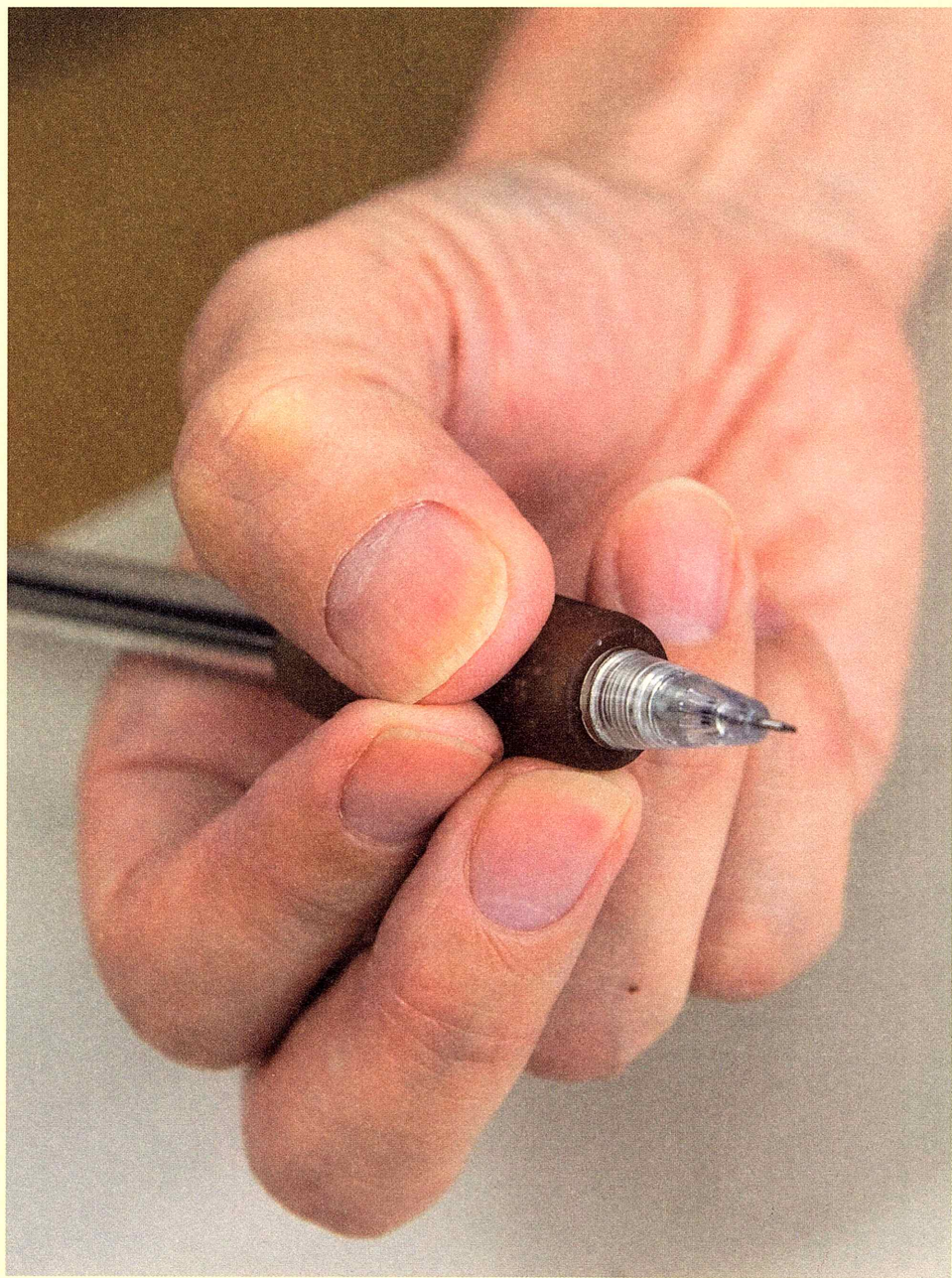
「デビューして、毎週毎週描いていく中で、どれだけ自分がマンガが好きだったか、改めてわかった。だからデビューしたいと思っている人は、1人でプロとしてやっていけるのかなとか、不安もいっぱいあると思うんですけど、あまり心配しないで、自分の力を信じてとりあえずやってみてほしい。案ずるより産むが易しですね。いやあ、連載を始めてみると、想像以上の力が出るものですよ」

（『週刊少年ジャンプ』2008年52号で掲載されたものを加筆修正）

秋本治

AKIMOTO OSAMU

●1952年東京都生まれ。1976年『週刊少年ジャンプ』にて「こちら葛飾区亀有公園前派出所」でデビュー。同年、同作の連載を開始。現在まで30年以上の長期にわたって、一度も休載することなく連載を続けている。1985年からは並行して『月刊少年ジャンプ』にて「Mr.Clice」を不定期連載した。「こち亀」はアニメ化、舞台化、テレビドラマ化なども。2006年には連載30周年を記念した「超こち亀」が出版され、話題に。トキワ荘を舞台にした「時は…」（2008年『ジャンプSQ.』）など、短編もコンスタントに執筆し続けている。

ほぼ文字とコマ割りだけのネーム。この後、絵を少し入れながら清書。
一見して、セリフの量が多いことがわかる大場ならではのネームだ。

ルフィという者は
出航は明朝
九蛇の海賊団に
シャボンディ諸島
まで送らせる
だからよ
おめー

ネームが予定ページ数をオーバーした場合は、コマを切り離し、再構成。
このネームではルフィの顔が大きく描かれた2コマ目を生かして、前後を組み立てた。

シャープペンシルを握る秋本の手。
一般的には人差し指と中指でペンをはさむところを、薬指まで使う独特の握りかた。
「ペンを持つと急に手元が子どもみたいになっちゃうから
描いているところはあまり見せたくないんですけど(笑)」。

資料編

使っている道具は？　マンガを描く際の信念は？
どんなものから影響を？
そして、マンガの今後はどうなる……？
４つの質問に、アンケート形式で
あのマンガ家たちが回答した。

高橋よしひろ

Q1
作画時に使う道具の種類

A
Gペン・丸ペン・墨汁(色用は証券用インク)
定規は普通のもの。

Q2
マンガを描く際に大切にしている信念

A
大人と子どもが一緒に読めるマンガを目指しています。本当に大切なことを、ただ真っすぐに伝えたい。大きなことはできないけれど、時代に流されない何かを伝えられればと思っています。

アートになり得るマンガは、あくまでもペンで描く必要があると思います。パソコンなどでは力感が出ないので、絵がつまらなくなると思います。

Q3
これまでに影響を受けた作品

A
本…戸川幸夫、藤原英司、シートン
映画(ドラマ)…ボナンザ~カートライト兄弟~
ダーティハリー

Q4
今後、マンガはどのように変わりますか?

A
描き手としてはペンと紙にこだわりたいのですが、いずれ本という〝紙媒体〟は無くなるような気がしてなりません。パソコンやゲーム機でマンガを全て読む時代。どうなるか分かりませんが、〝その時〟が来たとしても「高橋よしひろ」のマンガの作りかたは一切変わってないと思います。

高橋よしひろ
TAKAHASHI YOSHIHIRO

●1953年秋田県生まれ。1972年『週刊少年ジャンプ』にて「下町弁慶」でデビュー(高橋義広名義)。1976年より『月刊少年ジャンプ』で犬が主人公の「白い戦士ヤマト」を14年間連載。1983年より『週刊少年ジャンプ』にて「銀牙—流れ星 銀—」連載開始、アニメ化も。1999年より続編「銀牙伝説WEED」を『週刊漫画ゴラク』で連載している。

宮下あきら

Q1
作画時に使う道具の種類

A
Gペン、丸ペン、墨汁など

Q2
マンガを描く際に大切にしている信念

A
ひたすら馬鹿馬鹿しくおもしろく描くこと。

Q3
これまでに影響を受けた作品

A
映画…ゴッドファーザー
音楽…ジミ・ヘンドリックス

Q4
今後、マンガはどのように変わりますか?

A
これから段々と世代交代が進んでいくんだろうな。

宮下あきら
MIYASHITA AKIRA

●1957年東京都生まれ。1979年『週刊少年ジャンプ』にて「私立極道高校」でデビュー、連載開始。1985年より同誌にて「魁!!男塾」を連載。2008年には実写映画化もされた。2001年より続編「暁!!男塾 青年よ、大死を抱け」を『スーパージャンプ』にて、2003年より「天下無双 江田島平八伝」を『Ohスーパージャンプ』にて連載中。

萩原一至

Q1
作画時に使う道具の種類

A
現在ではパソコン(『Adobe Photoshop』)で仕上げてますので、アナログの画材はほとんど使わなくなりました。作画もシャープペンシル(0.2㎜ 2H・HB・B/0.4㎜ F・HB)のみです。

Q2
マンガを描く際に大切にしている信念

A
何かワクワクすることを捜す…? ことでしょうか(ケッコー難いでス)。最大限の努力をする…けどムリはしないこと? w

何かも大切なんだろーな~とか(汗)

Q3
これまでに影響を受けた作品

A
本だとニール・ドナルド・ウォルシュの『神との対話』シリーズとかおもしろかったです。映画はいまだに黒澤明の『赤ひげ』『椿三十郎』とか好きです。音楽は何でも「イイ感じ」のものを聴くと何かしら影響受けてるかと。

Q4
今後、マンガはどのように変わりますか?

A
二次創作物との境界が消えて、ますます多様化。作家・作品ともどんどん増えてくと思います。

萩原一至
HAGIWARA KAZUSHI

●東京都出身。1987年『週刊少年ジャンプ特別編集増刊Summer Special』にて「微熱口紅」でデビュー。同年『週刊少年ジャンプ』にて読み切り「WIZARD!!―爆炎の征服者―」掲載後、1988年同誌で「BASTARD!!―暗黒の破壊神―」の連載を開始。現在は『ウルトラジャンプ』で同作を連載中。他の作品に「VIRGIN TYRANT」など。

冨樫義博

Q1 作画時に使う道具の種類

A 原則としてペンはカブラ。インクはパイロット製図用。手元になかったら別のものを使ったりもします。特に定規はよくなくします。

Q2 マンガを描く際に大切にしている信念

A できる限り登場人物の立場になって考えることです。常にこれでいいのか疑ってかかってます。

Q3 これまでに影響を受けた作品

A (本)筒井康隆氏の小説が好きです。『走る取的』は泣きたくなりました。最近は平山夢明氏が好きです。
(映画)『エイリアン』が一番好きな映画です。最近のでは『REC』が好きです。
(音楽)精神的にBLUE HEARTSの曲に助けられたことが多いです。去年のベストは、凛として時雨の『JPOPX file』。

Q4 今後、マンガはどのように変わりますか?

A いろんなモノを通して読めるようになったけど、やっぱり紙がいいねーってとこに落ち着きつつ、いい作品もあるしそうでない作品もあるけど結局好きずきだしねーって事で話がまとまる。あとマンガを勘違いした方向で持ち上げたり下げたりする連中がいるので、描いてる方がそれに巻き込まれて間違ったところへ行かないかが心配ですが、余計なお世話らしいのでみなさんがんばってください。あ、がんばれって言うと怒る人もいるのでやっぱりやめます。

冨樫義博
TOGASHI YOSHIHIRO

●1966年山形県生まれ。1987年『週刊少年ジャンプ特別編集増刊Winter Special』にて「とんだバースディプレゼント」でデビュー。1989年『週刊少年ジャンプ』にて「てんで性悪キューピッド」を連載。1990年より同誌にて「幽☆遊☆白書」を連載、アニメ化。1998年同誌にて「HUNTER×HUNTER」を連載開始、アニメ化もされ、現在連載中。

井上雄彦

Q1 A

作画時に使う道具の種類

Gペン、筆、鉛筆、シャープペンシル、インク、墨汁、KMKケント紙、BBケント紙、和紙……

Q2 A

マンガを描く際に大切にしている信念

「人間」を描くことが目標です。それが何よりも優先します。

Q3 A

これまでに影響を受けた作品

きっと数限りなく、影響を受けた作品はあると思います。ひとつ挙げるなら、マンガでいいのであれば、「ドカベン」。

Q4 A

今後、どのようにマンガは変わりますか?

マンガの本質は変わらないでしょう。

井上雄彦

INOUE TAKEHIKO

●1967年鹿児島県生まれ。1988年『週刊少年ジャンプ』にて「楓パープル」でデビュー。1990年より同誌で「SLAM DUNK」を連載、アニメ化。1998年より『モーニング』で「バガボンド」(原作・吉川英治「宮本武蔵」より)を、1999年より『週刊ヤングジャンプ』で「リアル」を連載中。2008年上野の森美術館にて「井上雄彦 最後のマンガ展」を開催。

梅澤春人

Q1

作画時に使う道具の種類

A

カブラペン(NIKKO)、ふでペン(ぺんてる)、インク(アートカラー)、紙(I.C)、消しゴム(MONO)、ホワイト(ドクターマーチン)、定規(STAEDTLER)、ロットリング0.6㎜、カッター(NT CUTTER)、シャープペンシル(芯はHB)

Q2

マンガを描く際に大切にしている信念

A

パッション

Q3

これまでに影響を受けた作品

A

ハリウッド映画、『週刊少年ジャンプ』、'80sロック&ポップ(邦楽・洋楽)

Q4

今後、マンガはどのように変わりますか?

A

やっぱ3D!?

梅澤春人
UMEZAWA HARUTO

●1966年埼玉県出身。1988年『週刊少年ジャンプ特別編集増刊Summer Special』にて「南方遊伝」でデビュー。1992年『週刊少年ジャンプ』にて「BØY」を連載開始、アニメ化も。2004年より『週刊ヤングジャンプ』で「カウンタック」連載中。ほかにも「HARELUYA—ハレルヤ—」「無頼男—ブレーメン—」など。

つの丸

Q1
作画時に使う道具の種類

A
主にゼブラGペン
パイロット製図用インク
その他使っていい道具ならなんでも

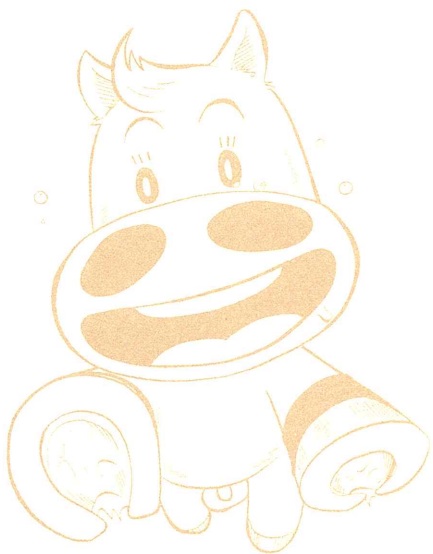
Q2
マンガを描く際に大切にしている信念

A
バランス
（ストーリー、キャラ、世界観、ギャグ、リアリティ、全てにおいて）

Q3
これまでに影響を受けた作品

A
観た映画のほとんどが何らかの影響を与えているのではないかと思います。

Q4
今後、マンガはどのように変わりますか？

A
あまり変わってもらってはついて行けないので、できれば変わらずにあってほしいです。

つの丸
TSUNOMARU

●1970年千葉県生まれ。1991年『週刊少年ジャンプ特別編集増刊Spring Special』にて「さる大使」「GOGOポチョムキン」でデビュー。『週刊少年ジャンプ』にて1992年より「モンモンモン」を連載。1994年より競馬マンガ「みどりのマキバオー」を同誌にて連載、アニメ化もされ、2007年より『週刊プレイボーイ』にて続編「たいようのマキバオー」を連載中。

藤崎竜

Q1 作画時に使う道具の種類

A ペンは細くてシャープな線が出るやつ、定規はそこらへんに転がってるやつ、インクは世界堂に売ってるやつを適当に。
原稿用紙は、『Adobe Photoshop』で作った原稿用紙を、普通のコピー用紙にカラーコピーして使用。キャラだけアナログで描いて、それをスキャンして、パソコン内で描かれた背景と合成するので、紙もどうでもいい感じ。画材にこだわりは皆無です。
パソコンのソフトは、『Adobe Photoshop』、『Comic Studio』、『Shade』なんかを主に使用。原稿は最終的に、モノクロレーザープリンタで出力したものになります。それにペンを足したり、ホワイトで修正したりもします。

Q2 マンガを描く際に大切にしている信念

A 適当にならないことですね。
あとは、自分で飽きないように、新しいものを造り出せるよう、心がける事です。

Q3 これまでに影響を受けた作品

A 栗本薫さんの小説に強く影響されました。ご冥福をお祈りします。

Q4 今後、マンガはどのように変わりますか?

A マンガ自体はそれほど変わらないのかもしれません。
ただ、他にもおもしろいメディアが生まれるとは思いますが(笑)。

藤崎竜
FUJISAKI RYŪ

●1971年青森県生まれ。1990年『週刊少年ジャンプ特別編集増刊Winter Special』にて「WORLDS」でデビュー。1993年より『週刊少年ジャンプ』で「PSYCHO+」を連載。1996年より「封神演義」を連載、アニメ化。2008年より『ジャンプSQ.』で「屍鬼」(原作・小野不由美)を連載中。他作品に「サクラテツ対話篇」「Wāqwāq—ワークワーク—」など。

和月伸宏

Q1
作画時に使う道具の種類

A
ニッコーGペン、三菱uni鉛筆B、パイロット製図用インクetc.
描きやすさのほかに消耗材としての入手しやすさも踏まえて道具はできるだけオーソドックスなモノを心掛けています。

Q2
マンガを描く際に大切にしている信念

A
エンタテインメントの基本は笑顔とハッピーエンド。

Q3
これまでに影響を受けた作品

A
多々ありますが、人生を含めて影響を受けたのは小畑健師匠の『魔神冒険譚ランプランプ』。この作品にスタッフとして関われたコトで自分のマンガ家人生は大きく拓けました。

Q4
今後、マンガはどのように変わりますか?

A
すみません、設問が漠然とし過ぎて答えようがありません。ただ、何事も「こうしたい、こうありたい」という理想があるならば、それは〝変わっていく〟のでなく〝変えていく〟モノだと思います。

和 月 伸 宏
WATSUKI NOBUHIRO

●1970年東京都生まれ。1987年「ティーチャー・ポン」で第33回手塚賞佳作を受賞しデビュー(西脇伸宏名義)。『週刊少年ジャンプ』で1994年より「るろうに剣心ー明治剣客浪漫譚ー」を連載、アニメ化。2003年より「武装錬金」を連載、アニメ化。現在『ジャンプSQ.』で「エンバーミングーTHE ANOTHER TALE OF FRANKENSTEINー」を連載中。

武井宏之

Q1 作画時に使う道具の種類

A ペンはNIKKOのGペンを職人がさらに磨き直したもの（売ってます）。インクはPILOTの製図用をかなり薄めたもの（消しゴムをかけて消えない程度に）。紙はI・Cの漫画原稿用紙。この3つでストレスなくスラスラ線が引けるので、早くて楽です。定規は背景以外一切使いません。メカも直線以外全てフリーハンドです。あとはPC。キャラと背景を別に描いてあとで合成します。失敗や汚れ、紛失の恐れがないのでこれも大分ストレスを軽減できます。あとトーン代が浮きます。

Q2 マンガを描く際に大切にしている信念

A 感情まわりをしっかり押さえること。どんなスゴイ設定もハードな状況も、キャラに感情移入ができない限りやっぱり他人事なので、なるべく気持ちを伝えることを忘れないようにしています。あたりまえのことですが、このサジ加減が意外と難しい。ほかにも色々あるけど、まず基本はこれです。

Q3 これまでに影響を受けた作品

A たくさんありすぎて答えきれませんが、アート色強めです。もっとポピュラーなものが好きだったら、少しは楽に仕事ができたのだろうと思います。

Q4 今後、マンガはどのように変わりますか？

A まったくわかりません。
でも人間を描く以上、中身が変わることは決してないと思います。

武井宏之
TAKEI HIROYUKI

●青森県出身。1994年「ITAKOのANNA」で第48回手塚賞佳作を受賞しデビュー。『週刊少年ジャンプ』にて1997年「仏ゾーン」を連載。1998年より同誌にて「シャーマンキング」を連載、アニメ化。2007年には同誌にて「重機人間ユンボル」を連載した。現在『ジャンプSQ.』にて「機巧童子ULTIMO」（原作・スタン・リー）を連載中。

許斐剛

Q1
作画時に使う道具の種類

A
インク ⇩ パイロット（製図用）
ペン ⇩ ニッコー丸ペン
紙 ⇩ 特にこだわりはありません

Q2
マンガを描く際に大切にしている信念

A
根性あるのみです。

Q3
これまでに影響を受けた作品

A
特にありません。あっても教えない（笑）。

Q4
今後、マンガはどのように変わりますか？

A
時代によって多少ニーズは変わるとは思いますが、マンガの基本は「キャラクターの魅力」ということは不変だと思っています。
身近に根づいている娯楽として、これからももっともっと発展していくことに貢献できるよう頑張ります。

許斐剛
KONOMI TAKESHI

●1970年東京都出身。1993年『週刊少年ジャンプ特別編集増刊Autumn Special』にて「鉄人―世界一硬い男―」でデビュー。1999年より『週刊少年ジャンプ』にて「テニスの王子様」を連載、アニメ、ミュージカル、実写映画に。現在「新テニスの王子様」を『ジャンプSQ.』で連載中。他の作品に「COOL RENTAL BODYGUARD」。

河下水希

Q1
作画時に使う道具の種類

A
ペン：主にゼブラGペン、
　　　たまにゼブラ丸ペン
インク：パイロット製図用インク
定　規：短め（15㎝）と長め（37㎝）

Q2
マンガを描く際に
大切にしている信念

A
　わかりやすさと、単調にならないようにすることと、目に留まるシーン等を入れること。

Q3
これまでに影響を受けた作品

A
　特にコレ！　というのはないが、小～中学生の頃に好きだったものがいまだに作品に反映している気がする。

Q4
今後、マンガは
どのように変わりますか？

A
　デジタル化によって、３Ｄ映画みたいに視覚的表現の変化が起こりそう。でもそうしたらものすごい時間と労力がかかると思うので、個人的には現状維持で毎週、毎月、雑誌やコミックスといった紙媒体で老若男女気軽に楽しめる文化であってほしいと思う。

河 下 水 希
KAWASHITA MIZUKI

●静岡県生まれ。主に少女誌などでの活躍を経て、2000年『週刊少年ジャンプ』に「りりむキッス」を発表。同誌にて2002年より「いちご100%」を連載、2007年より「初恋限定。」を連載、それぞれアニメ化された。2009年より同誌にて「あねどきっ」を連載。他の作品に「夏色グラフィティ」「氷姫奇譚」「曾根崎心中!」「彼女と夏と僕」など。

SPECIAL THANKS
フジオ・プロ
ゼブラ株式会社
株式会社立川ピン製作所
株式会社パイロットコーポレーション
バニーコルアート株式会社

（本書は文中、敬称を略させていただきました）

あとがき

本書は、2008年『週刊少年ジャンプ』で1年間にわたって連載された「マンガ脳の鍛えかた」での12人のインタビューを大幅に加筆したものと、2009年新たに取材した11人へのインタビュー、さらに14人へのアンケートとを合わせた、総勢37人のマンガ家による「マンガの描きかた」をまとめたものです。

私がインタビュアーのお話をいただいたのは、2007年春。マンガ専門のライターとして仕事をするうちに思い立ち、マンガ学校に通い始めた頃でした。大好きなマンガ家の方たちに、しかも、マンガの描きかたを取材できる！　と一瞬で心が浮き立ったのを覚えています。

徹夜明け、原稿執筆の真っ最中……。普段の仕事に割り込むように仕事場にお邪魔し、取材させていただきました。時にはアシスタントさんの椅子に、時には床に座り、描きかけの原稿や積み上げられた資料に囲まれて約2時間。かしこまった場所で話を聞くのとはまったく違う、緊張も忘れる興奮が毎回ありました。

〝アイアム、ジャンプ作家〟。連載が始まって間もない頃、取材中に頭に浮かんだフレーズです。〝自分はマンガ家である〟という思いよりも〝自分はジャンプ作家である〟という思いが、強くあるのではないか……。マンガ家である〟という思いよりも〝自分はジャンプ作家である〟という思いが、強くあるのではないか……。驚くほどどの方たちも、『週刊少年ジャンプ』で描くことに自覚的でした。そこには誇らしさやうれしさだけでなく、にがい気持ちが入っていたかもしれません。けれど、そのどちらも含んだ「特別な場所でマンガを描く」というマンガ家陣の強い自負が、『週刊少年ジャンプ』が他の雑誌と一線を画す一因になったように思えてなりません。

本書に登場するのは、多くの人にその名を知られる、錚々たるマンガ家ばかりです。けれど、2年間の取材で私が見てきたのは、「雲の上の人」ではありませんでした。はるか遠い場所ではあるものの私たちと地続きにいて、目の前の1コマに必死に取り組み続ける「働く人」でした。マンガは絶対に、絶対に、一足飛びに完成することはありません。本書で道具の工夫などかなり細かい部分まで紹介したのは、マンガ家志望者向けの実用的な意味に加えて、マンガ家がいかに細部にまで神経を使い、手を動かすことをいとわない人たちなのかを知ってほしい、という思いもあってのことでした。すでに最前線を走っている人が、こんなにも考え、これだけのことをやっている――大ヒットマンガが生まれる理由の一端を、マンガ家陣の姿から感じとっていただけるのではないでしょうか。

連載時から、私は取材班のことを「マンガ脳チーム」だと思っていました。頼もしいボスは、本企画の立案者であるジャンプ・コミック出版編集部の垣内克彦さん。連載から単行本まで膨大な編集作業を一手に引き受けたのは、フリー編集者の伊藤亮さん。本書の見どころのひとつ、臨場感あふれる仕事場写真の撮影は、カメラマンの石川耕三さん、橋爪英典さん。2年間、本当にお疲れさまでした。楽しいチームにいられて幸せでした。

また、マンガへの愛あふれる素晴らしいデザインをしてくださったデザイナーの小林満さん、スケジュール調整や取材の立ち会いをしてくださった各作家の担当編集者の皆さまに感謝いたします。

そして何といっても、快くインタビューやアンケートの記入に応じてくださったマンガ家の先生方に、心から御礼申し上げます。捻出していただいた時間、比喩ではなく1分1秒がどれだけ貴重なものだったか(あの2時間で何ページの原稿が描けたことでしょう)改めて痛感しています。本当にありがとうございました。

この本が、マンガ家やクリエイターを目指す方はもちろん、今日も目の前の勉強や仕事に向かうすべての方の、何かの手掛かりになればとてもうれしいです。

2010年2月　門倉紫麻

KADOKURA SHIMA

●1970年神奈川県生まれ。ライター。Amazon.co.jpでエディターを務めたのちフリーに。『ダ・ヴィンチ』『FRaU』『ジャンプSQ.』などの雑誌で、主にマンガに関する記事を企画、執筆。またフランスでも日本マンガの解説を手がけ、マンガ辞書『DICO MANGA』に執筆陣の1人として参加。

愛蔵版コミックス

『週刊少年ジャンプ』40周年記念出版

マンガ脳の鍛えかた

ジャンプ 人気作家37名、総計15万字激白インタビュー集

2010年3月24日　第1刷発行

インタビュー・文
門倉紫麻

ブックデザイン
小林 満
（ジェニアロイド）

写真
石川耕三
（本宮ひろ志／中井義則／嶋田隆司／高橋陽一／徳弘正也／荒木飛呂彦／森田まさのり
／星野桂／稲垣理一郎／久保帯人／矢吹健太朗／うすた京介／天野明／村田雄介
／小畑健／大場つぐみ／尾田栄一郎／秋本治）
橋爪英典
（岸本斉史／西義之／松井優征／空知英秋／島袋光年）

編集
伊藤 亮
垣内克彦

編集人
木下暢起

発行人
太田富雄

発行所
株式会社　集英社
〒101-8050 東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号
電話
編集部 03(3230)6017
販売部 03(3230)6191
読者係 03(3230)6076

印刷所
凸版印刷株式会社

ISBN978-4-08-782280-9

「生きたい」と言えェ!!!
やったーーーっ!!

いけェ!!
ドライブ
シュートだァ!!